15 -20 JULHO'96 - PARQUE

VOCÊ NÃO PODE PERDER ESTE SH

TROQUE ESTE CARTÃO. ELE NÃO VALE MAIS.

ATENÇÃO!!!

*O **Cartão Prata e Azul** está sendo recadastrado e não vale mais para a **10ª FENASOFT.***

*Até **31 de maio de 1996** você envia seu **Cartão Prata e Azul**, e com apenas R$ 3,00 (três reais) de despesa de postagem e administração você recebe o **CARTÃO FENASOFT VISITANTE.***

Lembre-se que o Cartão é pessoal e intransferível.

Veja ao lado a nova composição de dias e horários para a visitação da 10ª FENASOFT. É importante que você observe onde seu Cartão Magnético se enquadra para facilitar seu acesso ao Evento.

É proibida a entrada de menores de 16 anos.

Agora temos mais 1 dia de feira. 20/07/96 das 10:00 às 20:00hs para todos os portadores de cartões FENASOFT.

MATRIZ
Av. Othon Gama D'Eça, 900, Torre I, 2º andar
CEP 88015-240
Florianópolis - SC

PABX: (048) 224-4305
FAX: (048) 223-5249

DO ANHEMBI - SÃO PAULO

...ASOFT

...OW DE TECNOLOGIA E NEGÓCIOS

Para solicitar o CARTÃO FENASOFT VISITANTE, consulte a tabela geral, preencha o pedido abaixo e envie por correio ou fax para:
Av. Prof. Othon Gama D'Eça, 900
Centro Executivo Casa do Barão,
Torre I, 2° andar
Florianópolis - SC - CEP 88015-240
Tel. (048) 224.4305
Fax (048) 223.5249

Os pedidos enviados pelo correio deverão estar acompanhados de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA., e os enviados por fax acompanhados do comprovante de depósito no Banco BRADESCO Agência 0348-4 conta n° 74004-7

Todos os portadores do CARTÃO FENASOFT VISITANTE constam em nosso banco de dados. Caso deseje trocá-lo por perda, extravio ou alteração de cadastro, devolva-o acompanhado da taxa de R$10,00 até 30/04/96. Após esta data o seu cartão acompanhará a tabela geral.

Para adquirir o CARTÃO GOLD CARD entre em contato com o nosso escritório em Florianópolis - SC.

O Cartão Gold Card (à esq.) e o Cartão Fenasoft Visitante (à dir.) continuam válidos para a 10ª FENASOFT.

TABELA GERAL

PREÇO VÁLIDO PARA TROCA DO CARTÃO FENASOFT PRATA E AZUL

Até 31/05/96 - R$ 3,00

- Este pedido deverá ser acompanhado do Cartão a ser trocado

PREÇO VÁLIDO PARA AQUISIÇÃO DO CARTÃO FENASOFT VISITANTE

Até 31/03/96 - R$ 5,00
Até 30/04/96 - R$ 10,00
Até 31/05/96 - R$ 20,00
Até 30/06/96 - R$ 30,00

Após 30/06/96 estaremos atendendo também em nosso escritório SP Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o Evento.

NOME
EMPRESA
ENDEREÇO
CIDADE — UF — CEP
PAÍS — TELEFONE
FAX — DATA DE NASCIMENTO

1 - Qual o seu cargo na empresa onde trabalha?

A ☐ Presidente
B ☐ Vice-Presidente
C ☐ Sócio
D ☐ Gerente Geral
E ☐ Diretor Superintendente
F ☐ Gerente de Departamento
G ☐ Controller/Tesoureiro
H ☐ Consultor/Assessor
I ☐ Representante de Vendas
J ☐ Analista de Sistemas
K ☐ Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

A ☐ Mais de 5000
B ☐ 1000 a 4999
C ☐ 750 a 999
D ☐ 500 a 749
E ☐ 250 a 499
F ☐ 100 a 249
G ☐ 75 a 99
H ☐ 50 a 74
I ☐ 25 A 49
J ☐ 10 A 24
K ☐ 5 A 9
L ☐ Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

A ☐ Autoridade Total
B ☐ Autoridade Alta
C ☐ Autoridade Limitada
D ☐ Recomenda Produtos
E ☐ Pouco Envolvimento
F ☐ Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

A ☐ US$ 500 milhões ou mais
B ☐ US$ 100 a 499 milhões
C ☐ US$ 75 a 99 milhões
D ☐ US$ 50 a 74 milhões
E ☐ US$ 25 a 49 milhões
F ☐ US$ 10 a 24 milhões
G ☐ US$ 1 a 9 milhões
H ☐ US$ 750 a 999 mil
I ☐ US$ 500 a 749 mil
J ☐ US$ 250 a 499 mil
K ☐ US$ 100 a 249 mil
L ☐ Menor de US$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação da empresa?

A ☐ Governamental
B ☐ Agricultura, Mineração, Petróleo
C ☐ Transportes
D ☐ Comunicação
E ☐ Manufatura
F ☐ Financeira / Contabilidade
G ☐ Seguros / Imobiliária
H ☐ Médica / Saúde
I ☐ Educacional
J ☐ Industrial
K ☐ Construção Civil
L ☐ Produtor de Software
M ☐ Revenda de Software
N ☐ Produtor de Hardware
O ☐ Revenda de Hardware
P ☐ Produtor de Periféricos
Q ☐ Revenda de Periféricos
R ☐ Produtor de Suprimentos
S ☐ Revenda de Suprimentos
T ☐ Bureau de Serviços
U ☐ Gráfica
V ☐ Jornalismo
W ☐ Editora
X ☐ Outros - Especificar

6 - Quais as principais aplicações de computador na empresa?

A ☐ Contabilidade
B ☐ Comunicação
C ☐ Gerenciamento de Bco. de Dados
D ☐ Correio Eletrônico
E ☐ Desk Top / Cad Cam
F ☐ Design Gráfico / Multimídia
G ☐ Desenv. de aplic. de programas
H ☐ Controle de Processo / Manufatura
I ☐ Científica / Engenharia
J ☐ Editor de Textos
K ☐ Gerenciamento de processos

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo (SP) ou acessar os BBSs ArtNet (021) 553-3748, MacBBS (011) 816-0055, Rio-Virtual (021) 235-2906 ou SuperBBS (011) 851-5588.
Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nestes BBSs ou mande um e-Mail para:*
macmania@caps.com.br

NOVO APPLELINE

Lendo a MACMANIA #21 na seção "AS CARTAS NÃO MENTEM", resposta ao leitor Roberto Pujol de Tremembé-SP, me deparei com uma informação desatualizada, no caso por falha nossa que não os comunicamos da extinção do serviço Apple Infoline (0800-11-6161) e início do serviço AppleLine (0800-12-9080), a partir de 01.12.95. Por favor, informem o novo número ao leitor para que ele não ache que o serviço de informações da Apple não funciona.

Cleverson D. Casteluci
Gerente de Servicos & Suporte

Está dado o recado. Leitores interessados em obter informações sobre a Apple, por favor liguem para o novo número.

LEITORA ESCLARECIDA

A todo o pessoal da MACMANIA (a revista mais incrível do planeta) um Feliz Natal. Da leitora e fã incondicional.

Flavia Lobo
São Paulo - SP

Correção: Até que se prove a existência de vida inteligente em outros planetas a MACMANIA pode ser considerada a revista mais incrível da galáxia.

ASSINANTE SEM MAC

Fiquei assinante da MACMANIA na Comdex, embora não tenha um Macintosh. Pretendo montar uma empresa na área de informática e gostaria de trabalhar com Apple/Macintosh.
Sou da cidade de Jundiaí e não conheço nenhum representante da Apple aqui. Desejo informações de quem devo me comunicar na Apple do Brasil afim de obter informações e assessoria a respeito.

Carlos Inocêncio Tonolli
Jundiaí - SP

Não há revendas Apple em Jundiaí, mas em Campinas existe a Selecta World (0192) 34-0958.

LEGENDA PARA CEGOS

Feliz 96. Adorei o "isso qualquer cego lê" em Braille na capa da Uaired do Macintóshico de dezembro. A revista continua ótima. Parabéns. Está sendo muito útil a fonte Braille.

Malu
São Paulo - SP

Tony de Marco

TELEAMIZADE

Olá MACMANIA Team. Vocês deveriam abrir um quadro de e-mails e mostrar o e-mail dos que mandam correspondências.

Fernando Antunes
Fernando-Antunes@caps.com.br

Quem quiser que o seu e-mail apareça na revista basta assinar a carta com seu endereço na Internet, como fez o Fernando.

UÁIRED É UAIRED

Hilária a paródia que vocês fizeram da revista Wired. Uáired é Uáired, Uéb... é um achado cômico/linguístico prá mineiro nenhum botar defeito. Papai cyber tudo também. A página do Oswaldo Montenegroponte é de rachar o bico. Parabéns.
Ah! Em tempo. Por favor não pensem tratar-se de plágio. Quando li a revista já havia enviado à revista Sexy um texto em que chamo o Negroponte de Negropinto. Sai na Sexy de fevereiro. Não percam. Um abraço.

Geraldo Anhaia Mello
Alagoas - CE

Fique tranquilo, plágio de paródia não existe. Ou, como diria Oswaldo Montenegroponte, "trata-se de um paradoxo oximorônico contraditório".

OPS!

Gostei muito da revista # 21.
A capa foi muito profissional e bonita.
E todo o layout da revista foi muito melhorado.
Parabéns, vocês estão se superando.
Apenas para constar, o PM 8.500 tem 3 slots, e não 6 como colocado na revista. Apenas o PM 9.500 tem 6 slots.

Irineu de Carli Jr.
São Paulo - SP

Apenas para constar também: o Power Mac 7500 não tem 90MHz como está na matéria, mas 100MHz. Herrar é Umano!

A GAROTA DA CAPA

A capa da última MACMANIA gerou uma grande repercussão nos BBSs, que, como todo mundo sabe, são frequentados principalmente por adultos responsáveis e cavalheiros cordatos e respeitosos. Aqui estão algumas das mensagens:

NOS PÉS DE PÁGINA DESTA EDIÇÃO: SMILES DE GENTE FAMOSA

Adorei sua capa. A revista está muito mais madura, evoluíram!!!! Parabéns pelas excelentes matérias. A propósito: quem é a gata da capa? Nome? Telefone? E, de preferência, endereço.

Bruno Magalhães-SuperBBS

Gostei da capa deste mês com aquela gostosona!!!!!
Será que vocês têm o telefone dela?

Marcel Frota-SuperBBS

Se dá o telefone pra um, dá pra dois!
Marcel, ela é da agência Booking!
E o nome dela é...... peraí........
Heinar nos socorra!

Jason 13th-SuperBBS

Xiiiiiiiii já vi tudo. Vai começar assim com modelo na capa, depois mais modelos por toda revista cada vez com menos roupa e mais assanhados!!! A MACMANIA vai acabar virando uma Playboy. Uêba!!!
Já pensou? Bom, já tem a maçã do amor!!! :-)

Marcos Kotlhar, Rio-V

O nome dela é Thais Rocha, a quem somos muito gratos e desejamos muita sorte na carreira de modelo. Agradecemos também à Booking, cujo telefone é (011) 853-6833 ou 64-4115.

O OUTRO LADO

Muito bem, seus assanhados! Delirando pela gatinha.
Mas não se esqueçam que MUITAS meninas usam Macs e adoram gastar $$$ comprando revistas. Portanto, lembrem-se de nós na próxima edição. Podem usar um modelo masculino da mesma agência da menina. Se bem que já teve uma capa com um simpático usando um PowerBook na praia, o que não foi nada mal...
Caprichem, hein?
E nada de foto de vocês aí da redação, já estamos carecas de conhecer suas carinhas.

Marcia Fialho, Rio-V

Atendendo ao pedido, botamos um homão na capa deste mês, com uma creca deeeeste tamanho. Vejamos o resultado das bancas.

DÚVIDAS

Caros amigos da MACMANIA. Primeiro gostaria de parabenizá-los pela magnífica revista!!! Estou com algumas dúvidas e gostaria de uma ajuda...
1) onde posso fazer um curso de Director 4.0 e Premiere?
2) comprei um Power Mac 7200/90, mas tive alguns problemas com o RamDoubler, Premiere e KPT bryce. Será o sistema 7.5.2?
3) quero colocar um segundo monitor no Mac, existe alguma restrição em relação aos monitores de PC?
Por enquanto é só!
Continuem sempre assim. Vocês são nota 1000000000000000000000000000000.
:-), *-), :-*, :-[]...

Tadeu C. Pereira
São Paulo - SP

Na edição de fevereiro vamos dar a tradicional lista de escolas que dão curso para Mac. Estamos preparando também um teste pra valer dos novos Macs. Tem muita gente reclamando de incompatibilidade de softwares. Mas não deve ser nada que um patchzinho de update não resolva. Cheque se você está com a última versão do programa.
O pessoal de multimídia geralmente trabalha com dois monitores, um bonzão de 17 polegadas ou mais (tipo Philips, ViewSonic ou o da própria Apple) para preview e um meia-boca para o programa. Aí qualquer monitor de PC serve, desde que você tenha o plug conversor para Mac, à venda em revendas Apple e assistências técnicas.

MAIS UM TARADO

Esta publicação é feita por tarados, por isso muitas vezes quem não é tarado fica um pouco por fora. Queria, então parabenizar a revista pela bela matéria "Como escolher seu Mac". Simples e objetiva. Para o cidadão comum. Porém, queria complementá-la com um dado de tarado: os números dos Macintosh seguem sim uma regra, por mais que pareça que não.
O primeiro número significa o tamanho do case. Um 9 por exemplo significa uma torre grande (ex. Quadra 950, Power 9500), um 8 significa uma mini-torre (ex. Quadra 840, Power 8500), um 7 significa um case horizontal ("traditional desktop case" - ex. Power 7100, Power 7200), um 6 significa um case horizontal chato (ex. Power 6100, Centris 610) e um 5 significa um modelo tudo-em-um como o Performa 5200.
Dentro de uma série, quanto maior o número do computador, mais poderoso ele é.
E finalmente, o número que procede a barra (/) dá a velocidade da CPU. A denominação AV também foi abolida, você simplesmente tem que saber qual modelo é e qual não é.

Doca Corbett
corbett@amcham.com.br

Nosso objetivo é trazer todos os tarados para o nosso lado, mas primeiro tem que abaixar para pegar o sabonete. Doca já cumpriu sua missão, por isso tem cadeira cativa no nosso plantel de colaboradores. Obrigado pela dica e vê se da próxima vez faz a correção antes da revista ir pra banca.

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 287-8078 Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Hans Georg, Jaques Faing, João Quaresma, Ricardo Teles*

Capa: *Craig Mullins*

Correspondentes: *Fernando Farah (Inglaterra), J.S. Comessu (Japão), Vitor Paolozzi (EUA)*

Colaboradores: *Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Doca Corbett, Fabio Granja, Guilherme Martins, José Carlos Rosinski, Karin Queiroz, Luis Colombo, Magda Barkó, Mario Amaya Vazquez, Mário Fuchs, Nicolly Magalhães, Osvaldo Pavanelli, Paulo Catunda, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, MZK, Exu Tranca Rede, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 700, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

Software: *BancoFácil 1.2, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.5, MicroPhone II 4.0, Excel 4.0 Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Unida*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.*
Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000
Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 577-7766

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Internet: macmania@caps.com.br
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

Spindler cai. Gilbert Amelio é o novo presidente

Mudança de CEO afasta boatos de venda. Empresa deverá concentrar esforços em modelos inovadores. Projeto de manufatura no Brasil continua de pé

1995 prometia ser um ano favorável para o Macintosh. A transição para o PowerPC tinha sido um sucesso e os Power Macs vendiam como pão quente. O Windows 95, que devia ter sido lançado no começo do ano, fora chutado para final de agosto. Novos modelos RISC seriam lançados no meio do ano, dando à Apple grandes vantagens comparativas em relação à concorrência.

Só que, devido à uma série de erros estratégicos, a coisa desandou. Tudo começou no início do ano com uma previsão de vendas tímida, acentuada pela explosão mundial da venda de computadores ocorrida no ano passado. O resultado estourou em julho: mais de US$ 1 milhão em pedidos em atraso. Diretores foram demitidos, uma reestruturação foi anunciada.

No começo do segundo semestre, mais um baque: os novos PowerBooks PowerPC, as máquinas mais cobiçadas por nerds de todo o mundo, tinham um pequeno problema com as novas baterias de lítio-íon, que vazavam e derretiam o console. Os poucos modelos que chegaram ao mercado foram recolhidos e tiveram suas baterias trocadas pelas antigas, menos potentes.

Mas isso não chegou a abalar o moral das tropas. Em outubro, a Apple atingiu o posto de maior fabricante de computadores pessoais nos EUA e o segundo maior do mundo. A empresa começou então a se preparar para o último trimestre do ano, tradicionalmente o de maiores vendas.

Escaldados pelos problemas de meados do ano, os diretores da empresas resolveram apostar todas as suas fichas nas vendas de final de ano e erraram novamente na dose. As vendas foram boas? Foram, mas não tanto e nem aonde se esperavam.

Spindler se rende aos argumentos dos acionistas

Nº1 EXCESSO, Nº 2 ESCASSEZ

No último trimestre de 95, a Apple teve um crescimento de 11% nas vendas sobre o mesmo período do ano anterior, vendendo 1,3 milhões de Macs, o melhor resultado de sua história. No mesmo período, a empresa registrou um prejuízo líquido de US$ 69 milhões, que causou a demissão de vários diretores da empresa e deverá gerar cortes de 1.300 funcionários nos próximos meses.

Amelio é que é o CEO de verdade

Nunca se vendeu tanto Macintosh e a Apple tem prejuízo? Como se explica isso? O principal motivo foi a guerra de preços de fim de ano. Para competir em pé de igualdade com os outros fabricantes de PC, a Apple precisou cortar o preço dos Macs e, conseqüentemente, sua margem de lucro bruta caiu de 28,7% para 15,1% em 95. Segundo a empresa, a guerra de preços no Japão (o maior mercado da Apple fora dos EUA, onde a empresa teve um crescimento de vendas de 50% no período) foi o principal fator para o resultado negativo no balanço da empresa.

Além disso, a Apple investiu pesado na produção de Macs "low end", mas o que o povo queria eram os Power Macs 7500, 8500 e 9500 que, nos EUA, apresentam uma relação custo/benefício imbatível. Resultado: hoje a Apple está com quase US$ 2 bilhões em estoque de máquinas "low end".

Ao mesmo tempo em que o mau desempenho da Apple vazava para a imprensa, jornais respeitáveis como o "The Wall Street Journal" e o "New York Times" davam como "iminente" a venda da Apple para a Sun. Ao que parece, as negociações só não chegaram ao fim por uma questão de preço. A Sun propôs pagar um preço equivalente a US$ 23 por ação, considerado baixo por Spindler.

Depois de uma reunião de acionistas onde foi literalmente massacrado, Spindler parecia que iria continuar no cargo, graças ao apoio recebido do chairman Mike Markulla, um dos fundadores da Apple.

Uma semana depois, no entanto, com as ações da Apple despencando em queda livre (e chegando próximo ao preço oferecido pela Sun), uma reunião extraordinária decidiu que a troca de presidentes era o único fato capaz de reverter as expectativas em relação ao futuro da empresa.

...E NO BRASIL?

Toda essa crise e as mudanças na Apple não deverão afetar os planos da filial brasileira. Segundo Marçal Borborema, diretor de marketing da Apple Brasil, a manufatura no país continua de pé. "Até março estaremos anunciando uma nova distribuidora e quem será o parceiro para a produção nacional de Macintosh", diz Borborema.

QUEM É GIL AMELIO

Gilbert F. Amelio é considerado "um expert em viradas" por ter conduzido a National Semiconductor de um buraco de mais de US$ 500 milhões para um lucro de US$ 260 milhões em três anos. Sua experiência gerou o livro "Profit from Experience" (Lucro com a Experiência), onde explica passo-a-passo sua receita para ressuscitar empresas falidas.

A principal mudança que Amelio causou na National foi mudar o enfoque da empresa, direcionando-a para uma linha de chips específicos. Seus detratores apontam que, apesar de se tornar lucrativa, a empresa perdeu mercado e cresceu bem menos que a indústria de semicondutores como um todo.

Segundo suas próprias palavras, Amelio acredita que "para atingir o sucesso é mais importante mudar o foco e as práticas gerenciais de uma empresa do que cortar custos e funcionários".

Amelio chega à presidência da Apple com poder total. Além de ocupar o cargo de CEO (Chief Executive Officer) ele assumirá também o posto de Chairman, que era de Mike Markulla.

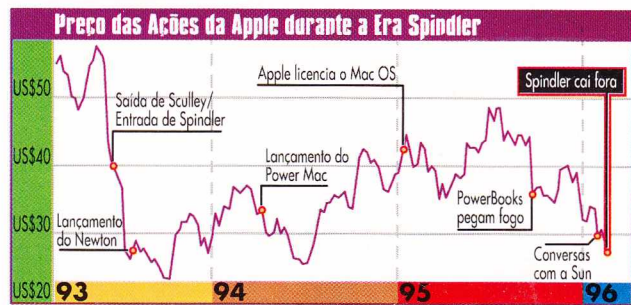
PROBLEMA DE FOCO

Curiosamente, Gilbert Amelio, o novo presidente da Apple, se encaixa como uma luva nos planos anunciados por seu antecessor para reerguer a empresa. Parece que os acionistas concordavam com a estratégia de Spindler, mas não acreditavam que ele fosse capaz de cumpri-la.

Amelio é conhecido por ter tirado a National Semiconductor de um buraco bem maior que o que a Apple se encontra hoje, através de uma reestruturação em que a empresa, que fabricava uma gama variada de chips, passou a centrar esforços em apenas um tipo.

A Apple deverá também reorientar seu modelo de negócios, reduzindo sua linha de produtos, passando a oferecer apenas modelos de computadores diferenciados e inovadores. O processo de licenciamento de clones também deverá ser acelerado e ampliado, para ampliar a oferta de computadores rodando o Mac OS.

É consenso entre os analistas do mercado de informática que o principal problema da Apple hoje é a falta de foco. A empresa tem dezoito linhas de computadores e ainda fabrica monitores, impressoras, modems, drives de CD-ROM, câmeras, softwares multimídia e PDAs.

À primeira vista, Amelio parece o homem talhado para a tarefa de botar a Apple no rumo certo. Afinal, a empresa não está em tão má situação quanto a imprensa deixa transparecer. São mais de 20 milhões de Macs vendidos em todo o mundo, um mercado nada desprezível. E a Apple ainda tem alguns trunfos tecnológicos guardados na manga: o OpenDoc, a base para uma nova geração de programas formados por componentes; o Copland, novo sistema operacional que poderá ser portado para a nova plataforma comum produzida em conjunto com a IBM e Motorola (chamada atualmente de PPCP).

Ou seja, depois de uma grande volta, a idéia é fazer a Apple retornar ao lugar onde o Mac começou: o de computadores de griffe. Deixar o mercado de computadores de baixo custo (e baixas margens de lucro) para os fabricantes de clones e continuar a fazer o que sabe melhor: máquinas inovadoras com design arrojado e fáceis de usar.

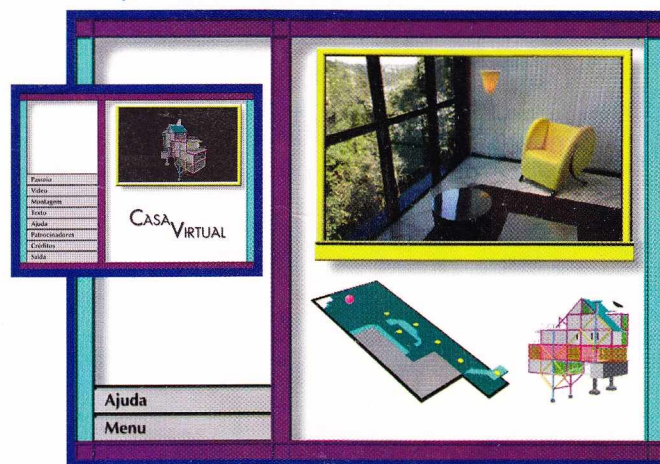
Desafio ao galo

Guy Kawasaki, o super-evangelista contratado pela Apple para levantar a moral de suas tropas, aprontou de novo. Em seu fórum durante a MacWorld Expo, Guy desafiou a Microsoft a participar de um teste de facilidade de uso entre o Windows 95 e o Mac OS. O teste seria realizado durante a reunião anual de desenvolvedores de software para Mac, em março.

O motivo para o desafio é a guerra de pesquisas entre a Apple e a Microsoft, cada uma tendo um instituto idôneo e respeitável por trás falando que o seu sistema é mais amigável que o do concorrente. A Microsoft, como era previsível, não deu a menor pelota para o desafio.

Outra grande tirada do samurai macmaníaco é a EvangeList, uma mail-list só com notícias "pra cima" e novidades sobre Macintosh. Com pouco mais de dois meses de existência ela já possui 16 mil assinantes e Guy afirma que esse número vai dobrar até fevereiro. Para assinar a EvangeList (ou MacWay), basta mandar um e-mail para listproc@solutions.apple.com, com o texto SUBSCRIBE MACWAY e o seu nome. A MACMANIA recomenda a todos os leitores portadores de e-mail a assinarem a lista do Guy. É o melhor lugar para se conhecer histórias edificantes. Onde mais você iria saber que o anúncio do Pentium e o design do IBM Aptiva, foram ambos criados no Mac.

No site da Apple o bicho já pegou

O primeiro QuickTime VR do Brasil

O CD arrebenta no QuickTime VR. Eficiente, bonito e com boa música

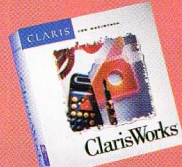
Casa Virtual (R$ 61) é o primeiro CD-ROM multimídia brasileiro a utilizar a tecnologia QuickTime VR. Um CD-ROM híbrido (Mac-PC) totalmente feito em Mac, ele foi desenvolvido por Caio Barra Costa, conselheiro editorial da MACMANIA e publicado pela Abril Multimídia. O CD-ROM pode ser encontrado na Tomorrow (0800-14-0400).

O QuickTime VR é uma tecnologia que permite transformar fotos comuns de máquinas 35mm em ambientes tridimensionais navegáveis. Casa Virtual utiliza esse recurso para permitir que o usuário passeie por todos os cômodos de uma casa, assistindo filmes QuickTime e obtendo informações sobre objetos de arte espalhados por ela. Um produto que mostra como o QuickTime VR pode ser utilizado para demonstrar eficientemente portfólios de arquitetos e designers.

"O QuickTime VR é uma tecnologia bacana, mas não é para qualquer um", diz o autor. Segundo Caio, o problema não é a falta de uma interface intuitiva. "Não tem interface nenhuma, você precisa digitar todas as instruções e parâmetros em linhas de comando. É DOS total".

Além de ser meio esquisito, o QuickTime VR precisa de uma máquina parruda, com pelo menos 50Mb de RAM livre. "Parece que a Apple decidiu colocar logo o produto na rua, antes de ter tempo de refiná-lo e desenvolver uma interface gráfica. Mesmo assim, ele funciona perfeitamente. É impressionante ver fotos bidimensionais se transformarem em um cenário virtual", diz ele.

Comprar hard agora ficou soft.

Chegou MacWarium, o primeiro catálogo específico Macintosh do Brasil. Uma maneira fácil e inteligente de comprar produtos ou até o próprio Macintosh. Novidades, promoções, descrições técnicas dos produtos e, mais importante ainda, a certeza de estar comprando produtos originais com garantia total dos fabricantes.

Escaneie slides de 35mm em até 2700 dpi.
SprintScan 35 Slide Scanner Polaroid $3.129

SUPRA FAX MODEM 144 PLUS
Velocidade de até 14.400 bps. Acompanha software, manuais de instrução e cabos de conexão. $215,

SUPER PACOTE MULTIMÍDIA
- MacroMedia Director 4.0
- Adobe Premiere 4.0
- SoundEdit 16
- Macromodel 1.5.

Requisitos: Macintosh 68030 ou superior; 12Mb RAM; 80Mb de disco; drive CD-ROM

APROVEITE! $1.599,

Você pode pagar em até 10 vezes*, usar seu cartão de crédito, leasing ou fazer depósitos em conta. Tudo isso através de uma linha de atendimento direto que a MacWarium criou para que você tenha o melhor para o seu Mac na ponta dos dedos. Comprar produtos para Macintosh está mais soft do que nunca.

*preços não incluem ICMS

Upgrades necessitam que sejam enviadas por SEDEX as 10 primeiras páginas do Manual do Usuário e o número de registro do software.

SE VOCÊ DESEJA RECEBER O CATÁLOGO MacWARIUM INTEIRAMENTE GRÁTIS, LIGUE PARA

MacWARIUM
0800-31-3133

ABERTO DE 8 ÀS 20 HORAS DE SEGUNDA A SEXTA. AOS SÁBADOS, DE 8 ÀS 14 HORAS.

CHUVA DE PRÊMIOS NA COMDEX

João Quaresma

Mais uma vez a MACMANIA arrasou a concorrência com seu habitual sorteio de software e hardware. Anunciantes satisfeitos e assinantes nas nuvens, essa é a idéia. Quem ainda não faturou nada que corra até nosso estande na Fenasoft 96.

Marcos Roberto Amadeu	Performa 630CD (Bookmakers/Genesys)
Silvio Alaune	EZ Drive (Grafia)
Túlio Frugoli	Office Standard (Microsoft)
Stéfano R. Carnevalli	EZ Presentation (MacAlly)
José Anunciado Arantes	Joystick (MacAlly)
Termodinâmica Aplicada Ltda	BatWing (MacAlly)
José Dejanir de Castro Junior	BatWing (MacAlly)
Hélio Goldenstein	Track Ball (MacAlly)
Marluce C. T. de Almeida	Track Ball (MacAlly)
Cyntia Nascimento Aguiar	Fine Artist (Microsoft)
Guilherme Ribeiro Almeida	CD The Ultimate Haunted House (Microsoft)
Evandro Luiz Silva Amidami	CD Dinossaurs (Microsoft)
José Gonçalves Pinto	MS Works (Microsoft)
Arthur Santini	Mouse Joaninha (MacAlly)
Ciro Pompeu S. Santoro	Mouse (MacAlly)
Gisele Martins Alves	Mouse (MacAlly)

Jaques Faing

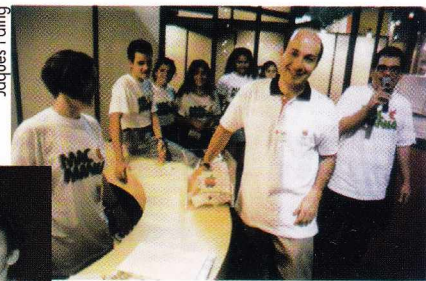
O estande da Apple estava mais colorido

Jaques Faing

Hora do show! Quem quer ganhar um Mac?

Jaques Faing

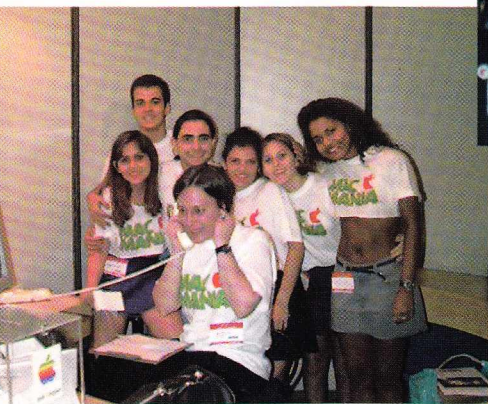
Scudiero dando uma força no sorteio

Jaques Faing

Marçal, da Apple, sorteia o Performa

As campeãs de vendas

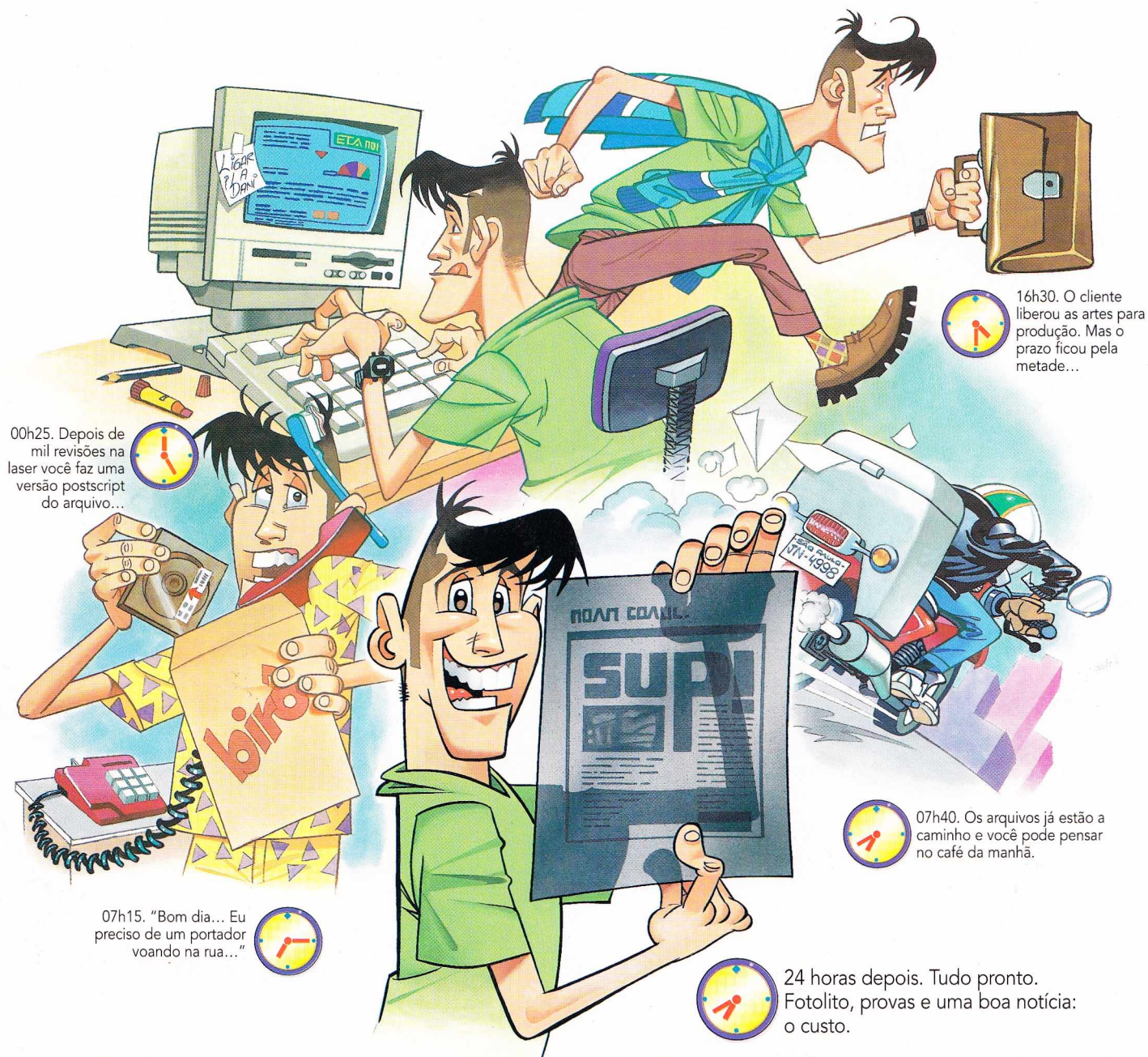
Jaques Faing

A molecada amou o Mac

A montanha de prêmios ajudava a convencer

Nossa super-equipe, contente pela missão cumprida

Jaques Faing

A MacAlly marcou presença na feira

Você já viu este filme?

00h25. Depois de mil revisões na laser você faz uma versão postscript do arquivo...

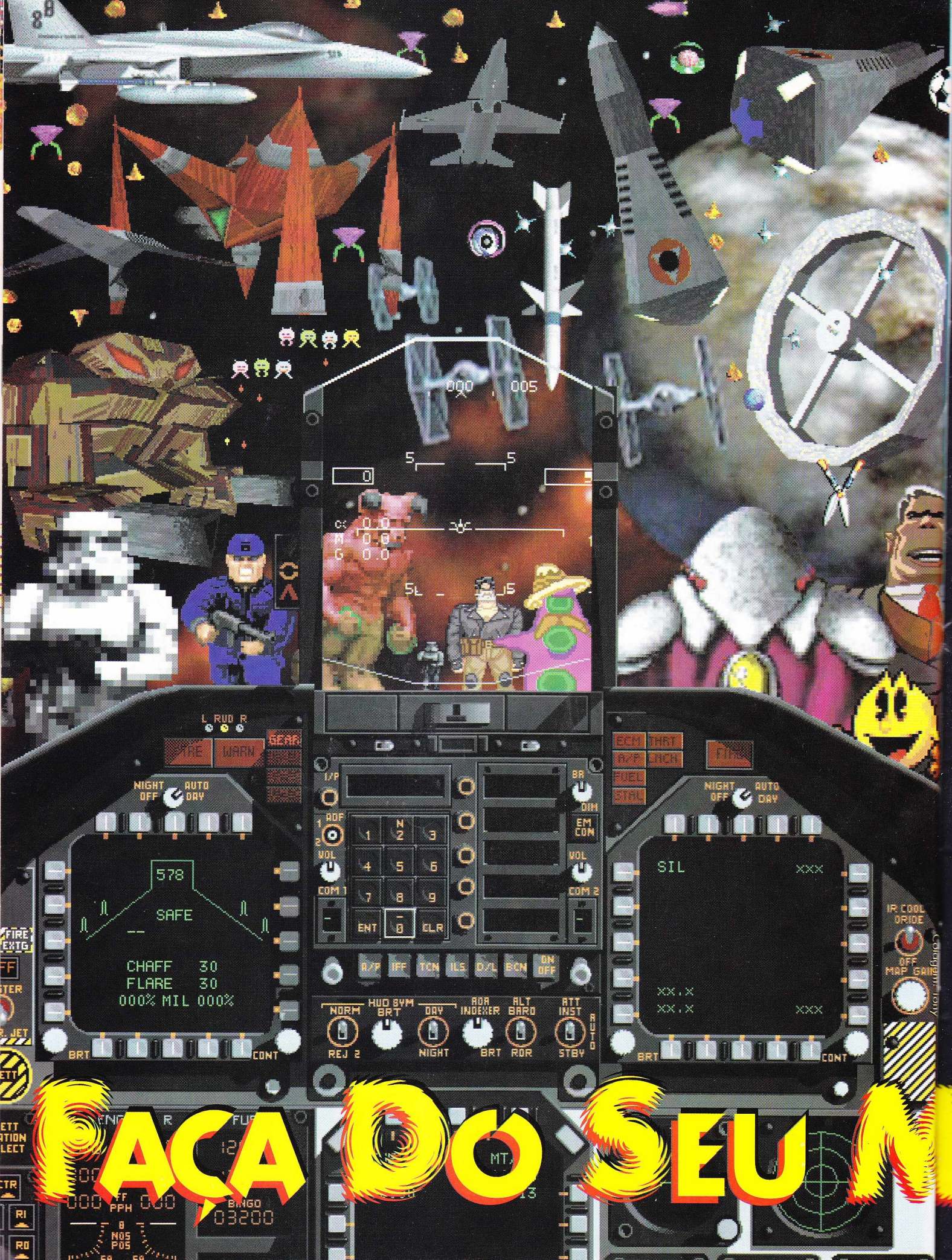
16h30. O cliente liberou as artes para produção. Mas o prazo ficou pela metade...

07h15. "Bom dia... Eu preciso de um portador voando na rua..."

07h40. Os arquivos já estão a caminho e você pode pensar no café da manhã.

24 horas depois. Tudo pronto. Fotolito, provas e uma boa notícia: o custo.

Na Adgraf suas imagens são digitalizadas em scanners Hell DC 380T e Linotype Hell S 2000, seu arquivo é processado em computadores Five Star Pentium 100MHZ e 133MHZ, Macintosh Quadra 950, Power Macintosh 8100/110 e 7500/100 e depois impresso em Linotype Herkules. As provas de arquivo dye sublimation são feitas em uma Tektronix Phaser 480 e as provas cromalin em Eurosprint... rapidinho. Para enviar o seu trabalho você pode pode utilizar disquetes HD 3,5", Syquest 44, 88, 105, 200 e 270Mb, CD-ROM e Disco ótico. Ligue para a Adgraf e tire o seu filme a limpo.

FAÇA DO SEU M
SAFE
CHAFF 30
FLARE 30
000% MIL 000%
NIGHT OFF
AUTO DAY
BINGO
03200
Colagem: Tony

Qual é a melhor coisa para se fazer com qualquer computador?
Errou quem respondeu cálculos, planilhas, vídeos, FTPs, WWWs, malas-direta ou cartões de visita. O negócio sangue-bom é joguinho! Quem nunca nutriu nem mesmo uma paixão enrustida por um game qualquer, não viveu. Desvendar mistérios indecifráveis, caminhar por labirintos desconhecidos, chacinar alienígenas impunemente, passar horas diante de um tabuleiro de xadrez ou num bom joguinho de paciência pode não ser exatamente o seu modelo de passatempo, mas para uma grande e viciada maioria, é.
Essa mania que apaixona pessoas de qualquer idade cresce cada vez mais. Não é a toa que os softwares mais vendidos são games. Para se ter uma idéia, até o fim de1994, o CD-ROM mais vendido do mundo era o jogo 7th Guest, da Virgin, com mais de um milhão de cópias vendidas em todo o planeta.
O mercado de games é uma coisa fantástica. Compreende desde a produção dos próprios joguinhos até uma indústria de produtos relacionados aos mesmos. Vai desde revistas especializadas até a produção de filmes no cinema baseados nos personagens dos games, ao contrário do que ocorria anteriormente (filmes como Indiana Jones, Stars Wars, Ghostbusters ou E.T. deram origem a grandes clássicos desde os remotos tempos do Atari). Existem jogos para todas as plataformas e os mais variados consoles. Clássicos como o russo Tetris e o maravilhoso Space Invaders ultrapassaram todos os limites possíveis e hoje podem ser jogados até no ônibus!
Um computador como o Macintosh não poderia ficar de fora. Mas nem tudo foi docinho para os mac-gamemaníacos. Nossa querida plataforma sempre teve menos jogos do que os PCs. Mas isso está mudando e mudando bastante. O investimento da Apple em novas tecnologias como o QuickTime VR, o QuickDraw 3D, os novos padrões de som e vídeo e, principalmente, o desenvolvimento de hardware dos novos Power Macs, estão fazendo o placar virar para o nosso lado.
Além disso, o sucesso da linha Performa no mercado Home despertou o interesse das grandes produtoras de games pela plataforma. Elas estão apostando muito nisso, lançando novos produtos para o Macintosh e convertendo grandes sucessos que existiam apenas em equipamentos PC.

No Mac é Mais Legal

Não podemos dizer que os jogos existentes até agora em Mac sejam caídos. Alguns games feitos para Mac também migraram para o PC com estrondoso sucesso, como o Myst, Hellcab, Journeyman Project e outros. Além disso, sem querer puxar a sardinha pro nosso lado, muitos games tem uma cara melhor no Mac. A própria capacidade gráfica do Mac fez com que as produtoras de games de PC melhorassem os seus próprios produtos. Um exemplo dessa mudança de paradigma seria a comparação entre a versão PC e a versão Mac do Prince of Persia. Quem jogou as duas versões sabe exatamente do que eu estou falando.
O início dessa mudança na disputa pela plataforma-mais-cool de games foi o lançamento quase que simultâneo dos grandes jogos-de-matança na plataforma Mac. De uma tacada só apareceram: Dark Forces, Marathon e Doom II, o jogo que sempre foi a pedra no rim dos mac-gamemaníacos. Por muito tempo, os pecezistas chamavam nossas máquinas maravilhosas de "Macintrash" devido a um único motivo: o fato de que o Mac não tinha Doom. Agora, além de existir, ele roda melhor do que no PC. E os macmaníacos podem dar o troco: PC não tem Marathon, jogo que dá de dez em qualquer de seus similares.
A evolução está acontecendo rapidamente. Hoje, todos os grandes lançamentos mundiais são multiplataforma e normalmente funcionam melhor nos Power Macs, com notas altas nos quesitos recursos gráficos, sonoros e principalmente velocidade de processamento.
Podemos dividir os estilos de games de computador em: jogos-de-matança, jogo-de-nave, esportes, luta, aventura, corrida, pinballs, simuladores, de plataforma (tipo Mário) e, por fim, jogos-cabeça. Em apenas dois estilos o Mac perde feio para qualquer outra plataforma: luta e esporte, onde há apenas alguns jogos caídos de golfe e sky na neve. É inconcebível que não exista ao menos um Fifa Soccer, NBA ou Mortal Kombat para Macintosh. Mas tudo bem. Do jeito que as coisas vão, isso se resolverá rapidinho.
Essa matéria se propõem a mostrar os maiores jogos de todos os tempos (de acordo com a opinião do conselho editorial da MACMANIA) e os grandes lançamentos em Macintosh divididos entre esses estilos. Engatilhem suas armas e destruam seus inimigos.

por JEAN BOËCHAT

Fácil de usar, com melhores gráficos que os PCs, o Mac é uma bela máquina para quem é viciado em games

AVENTURA

Bom... esse tipo de jogo merece uma atenção toda especial. É o tipo de jogo que chega mais perto dos jogos-de-matança na preferência popular. São games extremamente bem elaborados, com um pique de história interativa ou desenho animado. Provavelmente, aí estão os maiores sucessos de vendas atuais.

Na atualidade, para se falar jogos de aventura, é preciso separar duas correntes: existem os jogos da LucasArts e depois vem o resto. A Lucas domina esse terreno, tanto pela qualidade quanto pela popularidade dos seus jogos.

A concorrência é braba mesmo. De um lado, obras primas como: Myst e Hellcab, os megahits da Virgin como 7th Guest e 11th Hour (que infelizmente não chegaram a tempo para esta matéria, paciência, fica pra próxima), histórias intrincadíssimas como o Frankenstein *(ver MACMANIA # 21)* e a megaprodução Phantasmagoria, da Sierra, com sete CDs cheios de sexo, terror e violência. Do outro, pesos pesados como: Indiana Jones, Monkey Island, Full Throttle, o novíssimo Rebel Assault 2 e, por último, os lançamentos vindos da plataforma PC: Sam & Max e Day of the Tentacle.

As motos mais legais e os caras mais durões você encontra no Full Throttle

Full Throttle

Full Throttle é mais um jogo de aventura que mescla alguma interatividade com desenho animado de qualidade, trilha sonora bacana, direção de arte joinha e roteiro bem construído. É o primeiro *road-game* da história, com uma trama interessante. O personagem principal é Ben, um *easy-rider* que comanda a gang dos Polecats. Ele se envolve na disputa de poder na única fábrica de motos desse fictício mundo, a "Corley Motors". Ben acaba sendo acusado de um assassinato, sua gang é presa, sua moto é sabotada, está sendo procurado pela polícia e ainda tem que enfrentar as outras gangs violentas. A partir daí, tem que provar a sua inocência desmascarando o verdadeiro assassino, o grande vilão Adrian Ripburger, dublado por Mark Hamill (isso mesmo! O "Luke Skywalker", estrela de Star Wars!). Para tal, Ben não deve usar só a força bruta e seus conhecimentos como motoqueiro. Tem que usar a cabeça.

Para ultrapassar os obstáculos desse jogo não é preciso ser um adolescente viciado em games. Talvez por isso mesmo, ele corre o risco de ser uma decepção. O que realmente faz os seus sestércios valerem na aquisição desse game é a própria estória, a trilha sonora impecável – executada por uma verdadeira banda de motoqueiros – e, a animação, que roda num modo muito melhor renderizado num PowerPC.

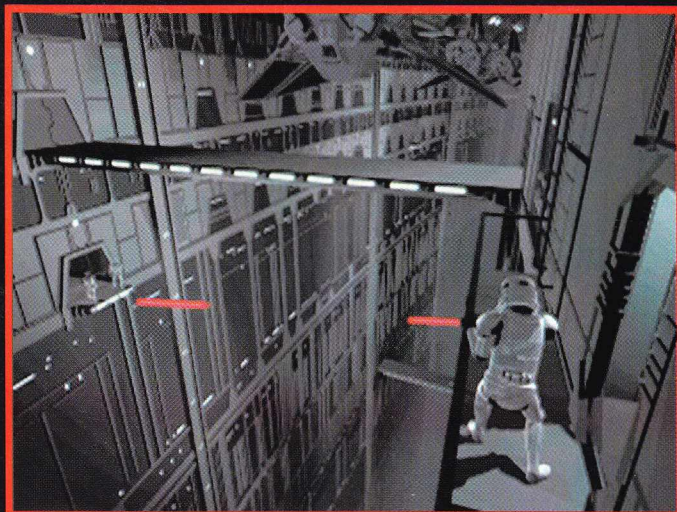
Como bem afirmou o músico e game-macmaníaco André Abujamra, num BBS da vida, é um jogo pra se acabar rápido, sem grandes desafios.

O final tem alguma surpresa, mas vale mais a pena esperar para ler as piadas contidas nos créditos finais.

Se ele tivesse a opção de seguir mais de um caminho, provavelmente seria bem mais legal. Não que seja impossível produzir um game assim. A LucasArts já tinha conseguido isto com Indiana Jones, o que o tornou muito mais interessante. É esse charme que determina o tempo de vida de um jogo de aventura, ou seja, a vontade de jogar uma segunda vez.

Agora é só pegar o seu blusão de couro, sua Harley, descolar umas tatuagens mutcho-lôcas e seguir pelas longas estradas da vida ouvindo qualquer coisa parecida com "Born to Be Wild" ou "Highway Star".

Rebel Assault II

Depois do fracasso do Rebel Assault I que só fez sucesso em PC, parece que o pessoal resolveu apostar na verdadeira magia cinematográfica da trilogia Stars Wars. De cara ele já começa detonando com as maravilhosas "cut-scenes" de qualidade técnica jamais vista em outro game e com a presença especialíssima de Darth Vader. A partir daí o jogador tem que pilotar todo tipo de nave por entre labirintos e batalhas espaciais. Mas o jogo não fica só nisso, as vezes o personagem principal (chamado de Rookie One) tem que descer da nave e lutar com apenas o seu laser. A sensação de estar pilotando um X-Wing ou uma nave cargueiro semelhante ao Millenium Falcon é maravilhosa. Para quem tem um joystick o jogo fica muito mais fácil. Mas não é impossível jogar apenas alternando o uso do mouse e do teclado. Se eles conseguissem juntar as partes em que o piloto está em terra com o visual e o esquema do Dark Forces, ele já

Não se engane: por trás dessa armadura do Império está um Jedi disfarçado

*< :-)) PAPAI NOEL :-) *=======8 DONG LONG SILVER

A FORÇA ESTÁ COM O MAC

Há muito, muito tempo atrás, em 1977, George Lucas re-inventava o gênero western no cinema com uma das maiores obras da ficção científica: a trilogia "Star Wars". Começava também um novo e ousado tipo de negócio: a indústria de efeitos especiais com a criação da Industrial, Light and Magic, uma empresa que usa tudo aquilo que pode se chamar realmente de tecnologia de ponta, responsável pelos efeitos de quase todos os grandes filmes do mainstream de Hollywood. Só pra citar alguns: qualquer um dos filmes de Indiana Jones, Forrest Gump, De Volta para o Futuro, Exterminador do Futuro, O Máskara, E.T., e como não poderia faltar, Jurassic Park. Tudo isso usando os melhores recursos da arte de fazer efeitos, *mock-ups* e mentiras junto às mais poderosas estações gráficas existentes: computadores Apple Macintosh e Silicon Graphics. Para se ter uma pequena idéia, apenas uma empresa no mundo tem mais equipamentos Silicon do que a I.L&M., a NASA.

Mexendo com tanta arte e tecnologia assim, ele não poderia deixar de enxergar novos filões para ganhar mais alguns milhões de dólares: a produção de gigantescos sistemas de Movie Theater e a criação e produção de jogos para computador através da empresa LucasArts.

E mais uma vez, deu certo.

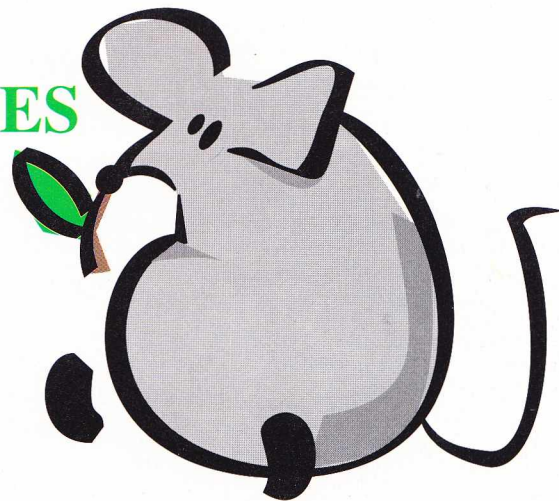
Foram lançados grandes jogos, mas a maioria era apenas para PC, como por exemplo: TIE Fighter, X-Wing, Sam & Max Hit the Road, Day of Tentacle.

Mas o MAC não foi de todo esquecido.

Grandes sucessos como Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Rebel Assault, Monkey Island foram lançados para Mac. Rebel Assault não despertou muito interesse entre os macmaníacos por um simples motivo: tinha cara de jogo de PC. Os gráficos e a jogabilidade – que em um PC tem que seguir um mínimo denominador comum para rodar tanto em um Pentium da AT & T quanto em um 386 montado em fundo de quintal na Coréia – não usavam todo o potencial que um Mac poderia oferecer.

Mas a LucasArts aprendeu. Três lançamentos recentes para ambas as plataformas: Dark Forces, a aventura heavy-metal Full Throttle e Rebel Assault II (a voz pode até continuar a mesma, mas os cabelos... quanta diferença!) são versões otimizadas para Mac e Power Mac, tirando o melhor proveito de cada plataforma. No Full Throttle existe até uma opção de vídeo que só funciona em Power Mac. A melhora nos gráficos faz cair o queixo de qualquer pecezista.

Mas o melhor ainda fica pro final. Foram relançados para a plataforma Mac os mega-sucessos: Day of the Tentacle, Sam & Max e X-Wing Collection (com todas as aventuras, lançamento previsto para fevereiro). Onde está a receita do sucesso da LucasArts? É nesse casamento perfeito de arte e tecnologia. Eles conseguem tirar o melhor desempenho gráfico e sonoro de qualquer game visto num Power Mac.

Por exemplo, no Rebel Assault II eles conseguem tocar um tipo de QuickTime de tela cheia quase perfeitamente de dentro do CD e um sonzim do balacobaco como se fosse a própria trilha do cinema, tudo rodando em um Quadra 605. É a tecnologia usada finalmente para o bem...

ficaria muito melhor. Para ficar perfeito só faltou uma luta decente com os sabres-de-luz. Assim qualquer um de nós poderia se sentir realmente como um legítimo cavaleiro Jedi. Que a força esteja com a LucasArts nos próximos lançamentos.

Day Of The Tentacle

Visual de desenho animado muito legal. Ação bastante maluca num ambiente com uma perspectiva distorcida semelhante ao gabinete do Dr. Caligari. É bem dificilzinho, mas a diversão vale a pena. A história é a seguinte: para impedir os tentáculos de dominarem a Terra, um gordo heavy-metal, uma estudante de medicina neurótica e um nerd têm que viajar no tempo numa máquina que é uma privada. A partir daí eles tem que fazer coisas esdrúxulas, tipo: tirar a dentadura do George Washington, congelar um hamster e enganar o imposto de renda. Já deu pra sacar?

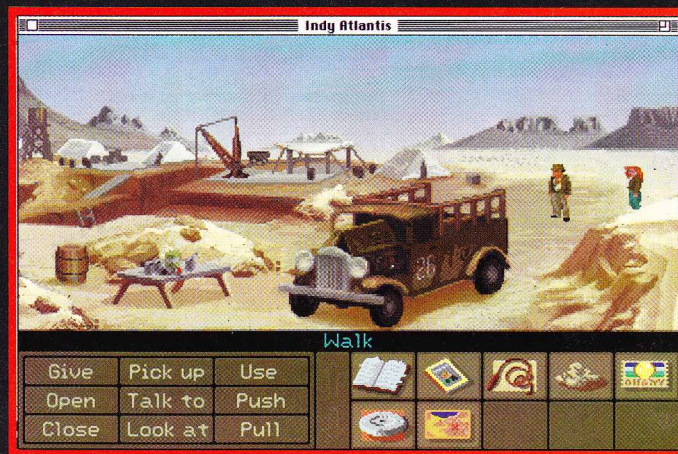
Completamente pirado e com gráficos de babar, o Day of the Tentacle mata

Myst

Um dos maiores sucessos de todos os tempos. Esse game mudou o paradigma dos jogos de aventura.
Todo em 3D de ótima qualidade, com uma história genial e enigmas quase indecifráveis. O mais legal é que o Myst foi todo feito em Mac utilizando o programa Strata Studio Pro para criar as imagens e o HyperCard para linkar as telas. Foi um dos melhores casamentos entre bom uso de técnica avançada, arte e criatividade. Tão bom que já saiu pra PC e vende muito! E o pessoal que o criou já está desenvolvendo o Myst 2.

Se você gosta de ficar horas, dias, semanas, caçando objetos, Myst é o game

Indiana Jones And Faith Of Atlantis

Um dos primeiro grandes sucessos da LucasArts nessa praia dos jogos de aventura. Como num filme, você, no papel do famoso arqueólogo, tem que enfrentar os nazistas em busca da terra perdida de Atlântida. É um dos primeiros jogos a permitir dois finais. Quem preferir leva a garota até o final ou esquece ela em algum lugar sombrio.

Pegue seu chapéu e o chicote, Indiana Jones, o gostosão, está de volta

The Dig

Novo lançamento da LucasArts. Por enquanto só vimos a versão demo. A abertura promete. Belas imagens e música legal. A tripulação de um ônibus espacial se perde no espaço e cai num planeta totalmente desconhecido. Sua missão é sobreviver às futuras desventuras que aparecem nestas terras distantes. A interface é meio estranha e no começo o jogo não é muito convidativo. Mas como é versão demo, ainda não deu pra explorar o bastante. Vamos esperar o oficial com direito a resenha logo que sair.

O The Dig leva um jeitão de Full Throttle no espaço, mas é cedo para julgar

JOGOS DE NAVE

O nome já diz tudo. Desde o ancestral Desk Invaders (um primo do jurássico Space Invaders em formato de Desk Acessory, podendo ser acessado pelo Apple Menu) até o descombobulante Descent (um híbrido entre jogo de matança e nave), jogos de nave sempre tiveram público garantido. Não tem muito que falar não... o básico é atirar em tudo na tela e de vez em quando pegar alguma coisa e não esbarrar em outras.

Desk Invaders é "o" clássico

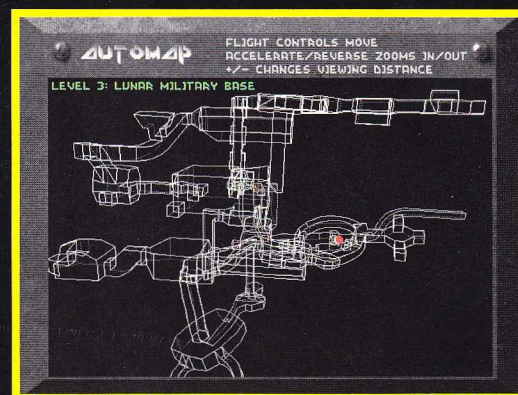
O Mac tem uma boa tradição em jogos de naves. Uma das últimas novidades é o Zone Warrior, da Casady & Greene. Ele não é nada mais que o velho e bom ZOA, em versão só para Power Mac, totalmente renderada. Você comanda uma nave encarregada de defender uma estação orbital que gira em torno de um planeta. Se você conseguir proteger sua base até o final de uma fase, um raio trator aparecerá para guiar sua nave até a estação. Se algum asteróide atingir a base, você terá que pousar manualmente. A grande novidade do jogo é que ele não tem fim. Você pode começar de qualquer fase, até a 99, e continuar jogando até cansar ou ser esmagado pelas hordas crescentes de inimigos. A mesma Casady & Greene é responsável por um clássico dos games de nave: Crystal Quest e sua versão revista e melhorada, Crystal Crazy. Os dois estão mais para teste psicomotor do que para jogo de nave, mas todos os elementos estão lá: inimigos sacanas, bombas, escudos e tiros. E os sons do jogo são um show a parte. Quem já ouviu o ahhhh orgásmico quando uma fase é fechada nunca esquece.

O painel do Zoa ficou de doer, em compensação, essas naves renderadas...

Um jogo que não pode faltar no Mac de qualquer candidato a cadete espacial é o PegLeg, da High Risk Ventures. É um

DESCENDO AO INFERNO NA BANGUELA

Descent é mais uma opção para quem gosta de jogos do tipo Marathon: um esconde-esconde espacial com muitas arminhas bacanas e vilões cada vez mais difíceis de vencer. A grande diferença que Descent oferece é o fato da aventura se desenrolar dentro de bases espaciais sem gravidade. A pequena nave controlada pelo jogador move-se por corredores que não se estendem apenas na horizontal, mas que se emaranham e se torcem em algumas das plantas arquitetônicas mais complicadas já imaginadas. Apesar de não vir escrito na capinha do CD, é conveniente evitar aquela feijoada ou aqueles oito pedaços de pizza antes de se aventurar em uma sessão de Descent. Até o jogador se acostumar com os comandos, a tonteira e um pouco de enjôo são quase inevitáveis. Mesmo estando

Você girou, girou, girou, quase vomitou e lá está o bichão na sua frente. Agora, é só atirar

Sinta o drama que é ficar perdido pelos túneis do Descent

Uma revista gringa não curtiu o PegLeg. Não devem ter jogado

jogo bem simples, com animações e sons bem legais, tanto dos aliens quanto dos diferentes tipos de tiro que você ganha no decorrer do jogo (as famosas "Bolas de Tênis", "Ossinhos" e "Rosquinhas").

PegLeg tem mais um lance muito jóia. Pode ser jogado em qualquer tamanho de tela, o que propicia mais facilidade e/ou dificuldade. E ainda há três níveis de velocidade para adequar o jogo a viciados e cafés-com-leite.

Outro clássico dos clássicos é o Spectre, um dos primeiros jogos do que se pode chamar de "realidade virtual sem capacete". Você controla um tanque poligonal em um campo de batalha virtual com o objetivo de capturar bandeiras e trucidar seus inimigos. Vale a pena pedir pros amigos trazerem os Macs deles pra uma festa só pra jogar Spectre em rede. O jogo roda bem, mesmo em rede AppleTalk. Os gráficos da versão original são meros polígonos formando pirâmides, paredes e moinhos. A versão mais recente, Spectre VR, encaixou uns filminhos QuickTime nas paredes, trouxe novas armas e portais de teletransporte, mas não acrescentou muito à jogabilidade.

equipado com um mapa 3D giratório, o jogo testa mais o senso de orientação do que acontece em um Marathon ou Doom. Além dos comandos para ir para frente, para trás e para os lados, a nave tem controles de giro lateral que são necessários para reorientar o eixo de visão. Como os inimigos vêm de todos os lados, inclusive de baixo para cima, basta uma batalha para não se saber de que porta se veio.

Dá para jogar Descent apenas com o teclado, mas se aproveita muito melhor o "passeio" com um bom joystick, que simplifica os comandos e permite prestar mais atenção aos inimigos. Um negócio chato é que não se pode salvar uma fase no meio dela. Então, se um robô gigantão mata a nave do jogador no último corredor, ele vai ter mais duas chances de passar pelo brutamontes, mas sempre começando lá da porta de entrada, tendo de recuperar todas as armas que tinha. Se não conseguir mesmo assim, azar; vai ter que refazer a fase inteira e pegar todos aqueles milhares de robozinhos de novo. E tem mais, as fases só acabam depois que se escapa da explosão de cada base explorada, por portas que estão quase sempre muito longe de onde se completou a missão. Em relação a versão para PC, o jogo do Power Mac melhorou a definição dos gráficos, sem perder em velocidade. Testado em um 8500/120 (o jogo só roda em Power Macs), o CD só apresentou problemas no mapa 3D, que teimou em mover-se para fora da tela por conta própria cada vez que foi acionado. Um dos destaques de Descent é o seu áudio: as músicas, os sons das armas e dos robôs são bem legais.

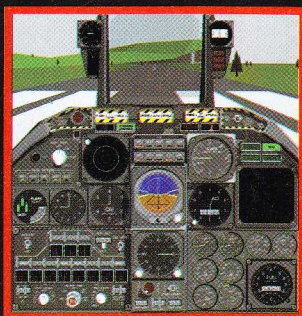
MARCOS SMIRKOFF
Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, cyberpiloto de Silicon na Vetor Zero, exterminador dos labirintos impossíveis, terminou o Myst em algumas horas.

SIMULADORES

O desejo do homem voar já vem de centenas de anos e deve ser por isso que ele há anos vem se esmerando na criação desses jogos. Nisso a Microsoft até que acertou com o seu velho Flight Simulator. Mas o homem não queria apenas voar – queria guerrear também. Então começaram a surgir os simuladores de avião de guerra de todos os tipos. Hoje tem até simulador de helicóptero e de submarino. Os destaques vão para: Hellcats, A-10 Attack e o grande F/A-18 – um dos melhores jogos de Macintosh de todos os tempos.

O Hellcats é um joguinho de avião muito bacana. É simples e diz facilmente a que veio. Ao contrário dos seus colegas de grande porte, ele apenas necessita de um pouco de boa vontade para aprender a voar e sair por aí detonando inimigos japoneses. Existem duas versões. A diferença entre uma e outra está apenas em algumas armas e nos cenários das diferentes batalhas. É o simulador mais intuitivo no mercado. Se você é daqueles que gosta de dar seus tirinhos mas não quer decorar a posição de vinte comandos só pra fazer seu avião decolar, esse é o seu jogo.

Já o A-10 Attack deveria ser considerado o Windows95 dos games. Promessa de longa data que demorou para aparecer e não agradou muito. É muito complicado. Mas é realista às pampas e tem suporte para três monitores para aqueles que fazem questão de se sentir dentro do cockpit. Vale a pena experimentar. Como no F/A-18, é extremamente necessária a presença do manual e um joystick facilita bastante a pilotagem.

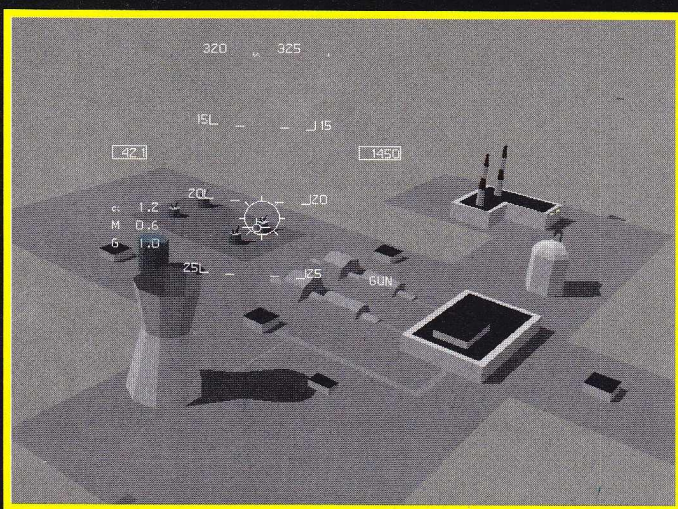
Os canalhas vão conhecer a fúria e as bombas de HellCats

A-10 para a torre, hora de decolar

A-10 para a base, A-10 para a base! O alvo está na mira!

F/A-18 HORNET 2.0

O F/A-18 é um jogo que, antes de mais nada, intimida. Também, pudera! Só pra começar, os instrumentos e displays do avião são tantos que precisam de duas telas. Os comandos ocupam a maior parte do teclado; tudo faz alguma coisa. Você acaba querendo ter pés de macaco, pra poder tirar o sapato e usar vinte dedos. São tantas teclas e combinações obscuras que fariam um DOS corar de vergonha e sair da sala, cabisbaixo. Pois é, amiguinhos, isto não é o River Raid. Simulador de vôo é assim mesmo, ame-o ou deixe-o. Pros que amam, essa complexidade é justamente o grande barato do jogo. E parece que tem muita gente nessa; o F/A-18 está virando uma espécie de cult no mundo Mac. Há pastas especializadas nele nos BBS aqui de São Paulo, e fanáticos que formam ligas, mantêm rankings e disputam campeonatos via modem.

Tudo bem que há as velhas raposas dos céus virtuais, que conseguem destruir o Iraque de olhos fechados, mas e o usuário novato? Foi nesse espírito, de quem nunca mexeu num simulador antes, que entrei de sola no F/A-18. Seguindo os conselhos do Tio Dave, deixei o manual de lado (afinal isso é coisa de maricas) e fui direto pro treinamento. É surpreendentemente fácil tirar o bicho do chão, controlando só com o teclado numérico. Você logo, logo está dando rasantes pelas praias do Hawaii e assustando os surfistas e suas famílias. Quando você descobre como destravar as armas, então, é uma beleza. Não sobra um civil de pé. Há diversas etapas do treinamento,

Coma isso!!! Lacaio de Sadam

Mísseis destravados. O alvo está bem no meu nariz. Pela América, por Deus...

F/A 18 para a "Mãe". O "Bebê" está a caminho

e você vai ter de deixar o seu preconceito contra manuais de lado rapidinho. Você aprende a decolar e pousar na pista e no porta aviões, a se orientar pelo radar, a atacar alvos no solo (oba!) e a detonar aviões inimigos (OBA!). Por falar nisso, a quantidade de armas disponíveis pra brincadeira é impressionante. Há uns quinze tipos de míssil e bomba: tem mísseis ar-ar guiados por calor e por radar; mísseis ar-terra guiados por radar, laser e câmera de TV (a famosa "bomba inteligente" que todo mundo viu na guerra do Golfo); bombas balísticas e guiadas por laser, uma politicamente incorretíssima bomba atômica; isso sem deixar de lado a popular metranca. É claro que você vai ter que decorar as siglas de todo esse arsenal e também aprender o modo de mirar e acionar, que é diferente pra cada arma (contra uma bateria antiaérea é melhor usar um AGM-65E ou um AGM-88B? Resposta: isso depende se ela está ou não emitindo radar).

Aliás, é por causa disso que a guerra aérea de hoje em dia perdeu totalmente o glamour dos tempos do Barão Vermelho; na maior parte dos casos você nem chega a ver o inimigo – ele é só um ponto no radar no qual você trava o míssil, espera o painel acusar que entrou no alcance, dispara e vai pra casa. O jogo resolve essa questão de um modo bem bacana: dá pra mudar o ponto de vista da câmera; além da visão de dentro do cockpit, dá pra se enxergar do lado de fora, do ponto de vista da torre e do seu parceiro; dá pra ver o inimigo (tanto no ar como no chão), tem uma câmera que acompanha o míssil que você acabou de lançar e – o mais genial – uma câmera na ponta do míssil. Todos esses pontos de vista tem uns travellings de câmera muito loucos, além da possibilidade de você controlar o ângulo de visão. No fim das contas, além de tentar matar todo mundo, você acaba brincando de editar ao vivo as cenas do combate. É claro que depois de acabada a missão há a possibilidade de dar um replay em tudo. Os gráficos são muito bons (tudo 3D, óbvio), tem missões diurnas e noturnas (com o céu estrelado, uma beleza) e requintes do tipo a tela escurecer quando, numa curva muito radical, o piloto começa a perder consciência por causa da força G. Dá pra jogar em telas desde 512 pixels (Color Classic) a 1152 pixels de largura (monitor 21"); fora isso, tem uma opção delirante de ligar três monitores no seu Mac e poder olhar pra frente e pros lados. Uau! A movimentação do jogo é bem suave, os objetos principais (tipo o seu avião, o porta-aviões, as instalações inimigas e os principais aviões inimigos) são bem detalhados. Os demais personagens têm modelos um pouco mais toscos – há F-117s, B-52s, lançadores de Scud, barcos e o escambau – mas mesmo assim funcionam bem.

As missões do pacote básico são todas baseadas na Guerra do Golfo. Tem coisa pra caramba pra fazer; atacar refinarias e fábricas de armas químicas, escoltar ataques de B-52s e A-10s, abater bombardeiros, caças e helicópteros iraquianos; detonar bases de míssil Scud (detalhe realista: os Scuds estão

Preciso voar rente as dunas para não ser pego pelos radares iraquianos

estacionados do lado de mesquitas, como realmente acontecia), escoltar caças de desertores, defender plataformas marítimas de petróleo contra ataques de hovercrafts (eles assumem que a guerra foi por causa do petróleo mesmo) e também viagens como jogar uma bomba atômica numa represa. De acordo com o sucesso nas missões, o seu piloto vai acumulando promoções e condecorações, ou também pode ir preso e enfrentar uma corte marcial se fizer uma cagada muito grande. Na hora em que você se cansar de debulhar os pobres iraquianos, dá pra comprar módulos com missões adicionais em outros lugares. Já está disponível um pacote com missões de uma crise imaginária na Coréia do Norte (pois é... está cada vez mais difícil achar Impérios do Mal hoje em dia).

O F/A-18 tem código para Power Mac e 680x0. Num 7100/66 com 7Mb de RAM alocados pra ele (o sugerido é 6Mb) e monitor de 21" ele roda que é uma beleza. Apesar da complexidade, o jogo segura muito bem a performance quando rodado num Quadra 605 com 4.2 Mb de RAM alocados (é o mínimo) e monitor de 14". Se a coisa ficar preta, dá pra baixar o nível de detalhe dos modelos e desligar efeitos como nuvens, estrelas e detalhes no solo. Pra jogar, ideal mesmo é um joystick tipo Manche. Os gamepads tipo o do Nintendo não se dão tão bem, aí é melhor usar o teclado mesmo. Mas não precisa esquentar, só com o teclado dá pra dar uma canseira boa nos iraquianos. Se você tiver uma rede local e mais cópias do jogo (cópias compradas, não adianta copiar a mesma pra outros computadores, espertão) dá pra organizar altos combates com os amigos. Se você tiver um modem e o ARA (AppleTalk Remote Access), então, dá pra ficar se matando com outro cara pelo telefone. Vale a pena acessar o Super BBS (011-3061-5588), lá tem uma pasta de F/A-18 com dicas, sharewares (tipo um que deixa fazer replay no meio do jogo) e truques sujos (um que "ressucita" pilotos abatidos e apaga as cagadas do currículo); os malucos por lá têm até uma associação de pilotos, com uma galeria de screen shots das manobras mais radicais. Agora é só arranjar a trilha sonora adequada (recomendo desencavar o "Aces High" do Iron Maiden) e sair por aí detonando tudo o que aparecer voando pela frente.

TOM BOJARCZUK

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO. Passou direto do River Raid pro F/A-18 e nem sentiu. Não curte Iron Maiden (apesar de concordar que é uma boa trilha sonora pra velocidade e violência).

JOGOS DE MATANÇA

Para quem não sabe do babado, jogos de matança são aqueles onde o que vale é a seguinte máxima: algumas armas nas mãos e uma idéia na cabeça: matar. Eles disputam hoje a preferência dos gamemaníacos com os jogos de aventura. Entre os principais lançamentos nessa área se encontram: Doom II, Dark Forces, Blood Bath e o maravilhoso Marathon 2.

Wolfenstein 3D

O primeiro de todos os jogos de matança. Lançado primeiro no PC, ele era filho de um famoso clássico dos games de Apple II, o Castle Wolfenstein. A história do jogo é a seguinte: você se encontra dentro de um castelo infestado de nazistas, pastores alemães e um cara chamado Adolf Hitler. O objetivo é sair matando todo mundo a torto-e-a-direito para ir subindo nos andares do castelo. Foi lançado para Mac como shareware.

O Wolfenstein trouxe o enorme prazer de matar nazistas e pastores-alemães

Doom II

Olha ele aí gente! Durante muito tempo, esse foi o grande calo no dedão dos mac-gamemaníacos. É provavelmente um dos maiores sucessos de todos os tempos em micros da linha PC. Também, vendendo em banca de jornal, até o CD-ROM do Costinha! O barato dele é que ninguém quer saber de história nenhuma, o lance é matar, fria e implacavelmente, tudo o que passar na frente. Como nos outros jogos a gente vai colecionando artefatos bélicos e derramando sangue por todos os lugares. Doom é o que nós podemos chamar de mais próximo a um simulador do massacre na Casa de Detenção. É violência pura! A versão Mac foi um dos primeiros games a utilizar a tecnologia QuickTime Music Instruments. Doom também pode ser jogado em rede ou por modem.

Dark Forces

Este foi o primeiro lançamento simultâneo Mac-PC da LucasArts. É também um dos melhores jogos para qualquer fã ardoroso da série cinematográfica Star Wars. Você é um soldado rebelde que tem várias missões a cumprir adentrando os territórios do Império, com direito até a uma passada nos domínios de Jabba, the Hut. Como nos outros jogos de matança, você começa com um pequeno laser e vai seguindo adiante coletando mais e melhores armamentos para a destruição total. Os cenários, as músicas e os efeitos especias nos carregam para dentro do próprio filme. A única coisa em que realmente ele deixa a desejar é a falta de uma boa luta de sabre-de-luz. No resto, ele é impecável. Mas como já foi dito na resenha do Rebel Assault II, uma fusão entre ambos seria a própria perfeição.

No Dark Forces os cenários são dignos dos filmes e os fanzocas vão delirar

Com as dicas da MACMANIA qualquer Zé Mané arregaça todo mundo no, até que enfim, Doom II

Muitos acham que o Marathon põe o Doom II no chinelo. A gente tem certeza!

Quando esse aí abre o manto, você leva ferro

Que tal um delicioso banho de lava para começar o dia animado e disposto

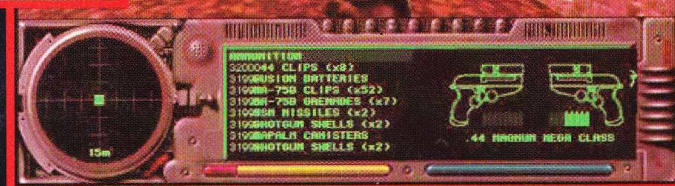
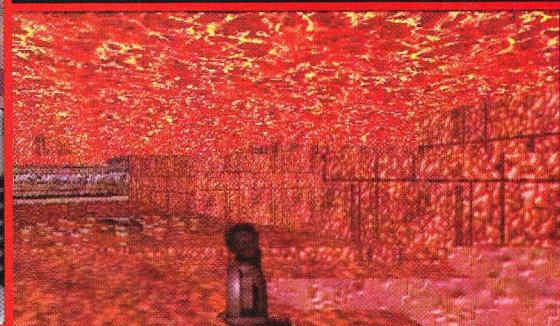
Marathon

Considerado por publicações especializadas o melhor jogo de 1995. Um legítimo jogo-de-matança com tudo que tem direito e muito mais limão.

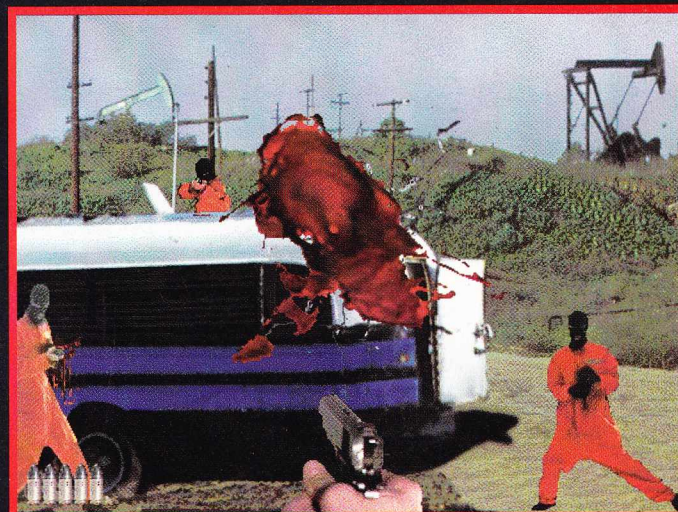
Colônias espaciais foram invadidas por alienígenas de sangue amarelo parecidos com os guerreiros africanos de "Os Deuses Devem Estar Loucos". Além disso você tem que conviver com computadores tipo HAL 9000, daqueles que têm uma inteligência artificial baseada em ácido lisérgico. A grande diferença conceitual entre ele e os outros é o fato de que nem todo mundo é inimigo e que muitos deles podem virar-a-casaca e se tornarem amiguinhos. Como você pode perceber, caro leitor, a história é bem complicadinha. A versão 2 não é apenas uma versão com mais chinfra do que a primeira... é realmente uma continuação da anterior. As únicas diferenças são: a espingarda calibre 12 (dá pra imaginar o estrago?) e a possibilidade de nadar debaixo d'água.

O primor tecnológico começa a partir do som. Quem jogar com caixinhas externas ou fone de ouvido vai se sentir dentro da ação devido a utilização do melhor som estéreo. Os cenários e todos os gráficos são feitos num 3D de boa qualidade, e que funcionam muito bem num Power Mac.

O grande barato é você jogar em rede, principalmente se o padrão desta for Ethernet. Com isso você pode chamar a turma do escritório ou convidar os coleguinhas de escola para sair detonando em 3 opções de *network-gaming*: "times contra times", "todo mundo contra todo mundo" ou "todos juntos somos fortes". Num jogo com essa complexidade toda você consegue tirar o melhor da rede sem os tradicionais 'pulinhos' que aparecem. Depois, é só se deliciar com os gráficos de barra que contém o total da chacina por pessoa, por time ou total geral de mortos.

São essas pequenas diferenças de conceito e apuro técnico que colocaram o Marathon no primeiro lugar no pódium dos melhores games de matança.

Blood Bath

O nome já diz tudo. Nada mais, nada menos, do que o mais puro banho de sangue. Ao contrário dos demais jogos citados aqui, em vez do jogador sair andando por labirintos atrás de objetos, senhas e vítimas em potencial, elas vêm atrás do mesmo. O jogador fica numa tocaia e fica se defendendo dos ataques dos terrotistas. O cenário é real e os terroristas não são bonequinhos em 3D. É gente de verdade mesmo!

Corre por aí, à boca pequena, boatos de que estaria sendo feita uma versão brasileira chamada "Chacina no Capão".

Blood Bath é campeão! Esqueça tudo e dê vazão ao seu mais baixo instinto

JOGOS DE PLATAFORMA

Os jogos de plataforma são outros que fazem grande sucesso entre a galera mac-gamemaníaca. São aqueles joguinhos com personagens que sobem e descem, pulam, correm, balançam em cipós, lutam, brigam, apanham, tudo isso por algum motivo nobre.
Mas antes de falarmos na atualidade, nós devemos voltar ao passado, aos remotos tempo do Mac Plus e dos monitores de 9 polegadas em preto e branco. Naqueles bons tempos, o grande sucesso era o maravilhoso Dark Castle e sua continuação Beyond Dark Castle. Esses jogos foram o começo de tudo. Fizeram tanto sucesso que o Dark Castle ganhou até uma nova versão colorizada.
Dentre os antigos o maior exemplo ainda é o Lode Runner, agora bem melhorado na sua versão Lode Runner, The Legend Returns. Entre os lançamentos recentes figuram o Power Pete e o ótimo Pac In Time. Mas o jogo-de-plataforma que é o "ó-do-borogodó" é o Prince of Persia, nas suas duas versões.

Prince Of Persia I & II

Quem não se apaixonaria por uma aventura das Mil e Uma Noites? Diversão garantida na luta do Principe da Pérsia pelo amor de sua princesa contra o malvado grão-vizir. Para isso ele tem que correr, pular, lutar, tomar um maravilhoso porre de poções mágicas, ou seja, pelejar um bocado! A arte desses joguinhos, aliadas a qualidade gráfica dos Macs realmente encanta qualquer pessoa.
Duelos com árabes do mal, caveiras imortais e medusas horrorosas. Andar de tapete voador, galopar num cavalo alado e lutar contra a própria sombra. Muita emoção! A Broderbund está lançando um CD-ROM que reúne as duas aventuras do príncipe. A título de curiosidade, o Prince of Persia é um filhote de um clássico dos anos 80: Karateka. Realmente vale a pena perder algumas noites para ganhar o beijo da princesa!

Sai pra lá magrelo, eu sou o Príncipe da Persia e vou te jogar lá para baixo

Lode Runner, The Legend Returns

Antigo jogo de Apple II relançado para o Mac em grande estilo. Mais de 150 níveis com grande qualidade de som e imagem e versões em disquete e CD-ROM.
Os níveis são divididos em dez mundos, onde o herói corre atrás dos tesouros que foram roubados de seu povo, através do labirinto subterrâneo do Império Perveso, perseguido por um bando de monges malucos. Ele conta com a ajuda de pequenas ferramentas para conseguir cumprir sua missão, como bombas, armadilhas, baldes de lodo, britadeiras, etc. Um dos grandes charmes do jogo é a possibilidade de editar e criar novos níveis conforme a sua própria imaginação, usando o Game Generator.

Queimar monges é algo que já passou pela sua cabeça? Tente o Lode Runner

Pac In Time

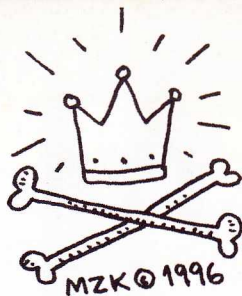
É a redenção do game mais famoso do mundo. É o primeiro jogo para Mac com estética de SuperMario/Sonic. Nessa nova aventura, o herói Pacman tem que viajar no tempo para salvar a sua família das garras do mal. Bem movimentado, com lances muito engraçados e desafios intrigantes. Para quem gosta de jogos onde usar a cabeça é tão importante quanto a coordenação motora e habilidade no manejo do joystick.

Nada como reencontrar nosso velho amigo Pacman, que voltou no Pac in Time

:-=) ADOLPH HITLER :0) STIMPY =-0 THE ENTERPRISE

MACINTÓSHICO

MYSTERY ACTION

Homens-Barata ⋆ Dr. Eniac ⋆ Mão de Morsa ⋆ O Assassino do cabo serial

ATÉ QUANDO VOU ATURAR?

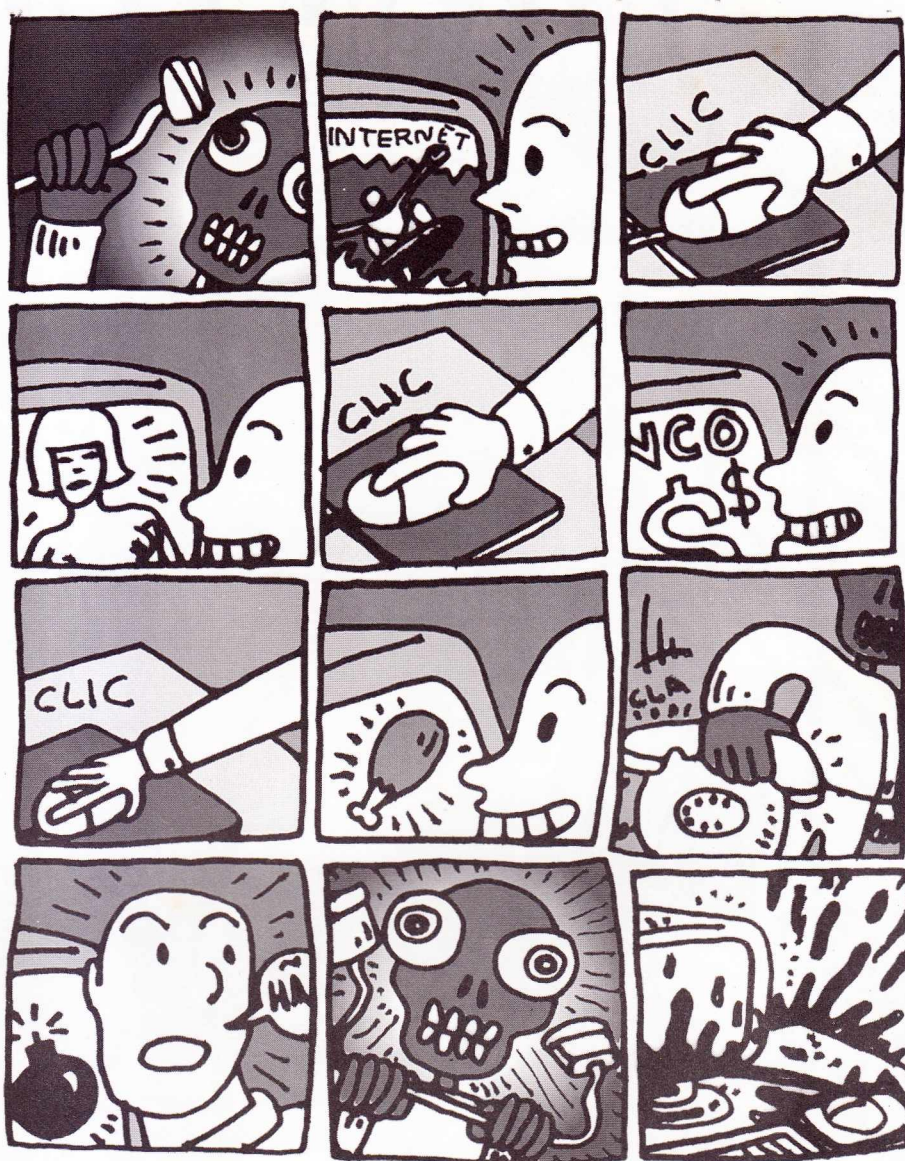
No passado, os pobres humanos achavam que as viagens interplanetárias e os computadores, os tornariam pessoas inteligentes e interessantes, o avanço nas telecomunicações abririam novos horizontes e seria construído um mundo melhor, mas quando vejo a corrida pelo ouro e as novas besteiras cyberburocráticas sinto que apenas amplificaram seu tosco modo de vida. Tiazinhas se conectando e fofocando via rede, despachantes, políticos, padres, vendedores e todo tipo de chateação já estão lá em nova embalagem, no conforto do seus lares.

Mas enquanto você, cidadão, apodrece sentado em frente à tela, e pensa estar esquiando em Bariloche, o mundo segue em sua rota de colisão com o sol, mendigos e vagabundos lotam as ruas e eu planejo a destruição total da sua forma inferior de vida. Obrigado.

Dr. Eniac

Fuzz é um garoto hippie preocupado com a camada de ozônio da atmosfera terrestre instalada no seu Mc 0500, seu irmão mais novo andou pedreirando as coisas e jogando muito CFC no ar. Fuzz ficou muito descontente, a dona Alzira conectada a novela das oito não deu atenção as reclamações do garoto.

o assassino do cabo serial

CABO DO MEDO

O segredo de Malloy

Joe Malloy era um pulha que haqueava informações sem valor de empresas obscuras da zona central, mas um dia zanzando pelos arquivos da SS informática encontrou algo que poderia encher seu bolso de grana. Ele estava no Café Mutamba com seu Lap Top e queria falar com o senhor Chang sobre as pastas.

Mr. Chang desceu as escadas e entrou no salão do bar, iluminado apenas pelas telas que ficavam sob o tampo das mesas, ele cumprimentou Malloy e sentou-se.

Malloy bebia um drink tropical, enquanto mostrava o que tinha conseguido. O pequeno senhor Chang olhava com atenção, e concordou com o preço de cinquenta mil créditos pelo material. Eles beberam mais um pouco até que uma senhorita oriental veio e conduziu o velho sábio de volta ao escritório.

Joe comprou ternos novos, charutos, uma máquina nova, e acertou o aluguel, deixou a cidade por algumas semanas para o pessoal da SS perder seu rastro.

Foi pra Budapeste torrou a grana e continua fazendo negócios que mal dão pra viver, na esperança de achar algum arquivo de valor.

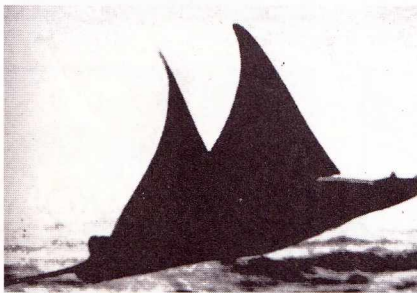
CITY DREAMS

A chuva ácida borrava o vidro do carro. Joshua, sentado, esperava que o trânsito diminuísse em pelo menos duas horas, lia o jornal do dia anterior no Lap-top calmamente, os vendedores circulavam lá fora com grossas capas de lã sinteco(*), o que garantia suas peles, mas não seus produtos, um pequeno boneco do Hendrix por exemplo, deveria tocar Purple Haze, mas a chuva o danificou.

Joshua pretendia reclamar com o ambulante, queria um boneco novo, ou troca- lo por chocolates, que pelo menos tem embalagens que não estragam na chuva.

O fato é que o tal vendedor não gostou da história contada pelo pobre Joshua e arremessou-o fora do carro. Ele meteu a mão na água ácida e começou berrar. Foi o suficiente para a interminável fila de automóveis começar a buzinar.

Os motoristas assustados travaram suas portas e começaram espalhar gás paralizante, os ambulantes caiam nas poças ácidas como moscas mortas, entre eles nosso amigo Josh. Uma dúzia de bonecos Jimmy Hendrix boiavam nas poças ácidas enquanto as buzinas ecoavam por todo o centro.

Joshua chegou em casa por volta das 23h, queimado e cansado. Deitou e teve estranhos sonhos, como o de uma garota que não tinha cabeça, mas se conectava a grande rede usando suas patas de bode. Háhához.

No dia 28 de junho de 1967 foi avistado um OVNI nas proximidades de São Lucas, interior de São Paulo. João Rovério diz ter visto o objeto atrás do morro Luzia perto de sua casa. A região ainda apresenta uma profunda marca no solo e a vegetação está extinta no provável lugar do pouso. As autoridades locais ignoraram esse acontecimento, "o estranho - diz Rovério - foi a movimentação de viaturas naquela noite pelo morro Luzia", quando fomos a cidade nos hospedamos no hotel Saturno onde a gerente tem na recepção uma ampliação da foto de João Rovério na qual vemos o OVNI decolando.

(*)Capas sinteco: vestimenta popular entre mendigos e camelôs, que as produzem com lã, piche e goma laca, num processo artezanal.

HOMENS-BARATA
do espaço sideral

Novamente noite, eu arrastava meu corpo dolorido prá frente da tela, enquanto a janela aberta trazia para dentro de casa o cheiro de enxofre que a vizinhança exalava, no canto da sala o lixo ajuntava, revistas, latas, teclados, discos bichados e qualquer tipo de entulho barato. Nada como estar em casa.

Tinha descolado alguns textos do Bukowski na net, mas não conseguia encontrá-los, rodei por uns cafés e vi que nada de bom acontecia, tentei uns sites de sexo, mas foi em vão. Então resolvi sair.

De um tempo prá cá as ruas estavam mais movimentadas, e eu sempre ia encher a cara num buteco perto de casa.

Desci por um beco em busca de algum papelão ou outro tipo de lixo que me agrade, enquanto caminhava e via os pneus queimando observei algo que me fez pensar estar louco. Um sujeito com a cara transtornada fazia sexo e mastigava a cabeça do que devia ter sido uma bela jovem, os braços eram pernas de barata, oito, e agora vinham em minha direção, joguei um plástico prateado na cabeça da coisa e bati com um cano até ver a baba verde espalhada no chão.

Corri para a avenida, entrei num bar e pedi uma ypióca, alguns jovens estavam no rigor da moda, que naquela época eram óculos fluorescentes, placas de metal na cabeça, cabelos multicoloridos, jacos e coturnos prá chutar rostos. Contei a história pros caras e eles perguntaram, o que eu tinha tomado. Mandei-os a merda joguei umas moedas no balcão e saí, foi aí que tive novamente aquela estranha sensação de loucura.

Uma nuvem negra se aproximava com um zumbido infernal, em pouco tempo pude ver, homens-barata desciam do céu e mastigavam tudo o que viam pela frente, muitos homens-barata foram eletrocutados enquanto mascavam fios de alta-tensão, muitos humanos foram pegos facilmente por estarem em casa com seus capacetes de RV, os ninhos se espalharam por toda parte.

Armazéns com carne humana empilhada alimentam suas crianças-barata, galpões para procriação de humanos foram criados e cientistas tem estudado a fundo uma maneira de dobrar ou triplicar a quantidade de fetos humanos gerados.

Um fiscal- barata me considerou, qualificado para serviçal e eu trabalho como zelador e faxineiro num condomínio de baratas perto da 7 de Abril.

O síndico vive me pedindo prá dar uma chegadinha no seu apartamento para arrumar o modem ou coisa assim, sempre que vou lá sua filha fica me olhando e sorrindo, uma linda garota barata de oito braços com a qual tenho um caso, só tenho medo que um dia ela resolva arrancar minha cabeça.

end of transmition

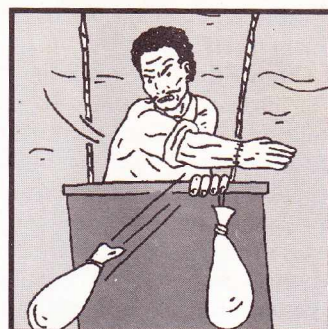
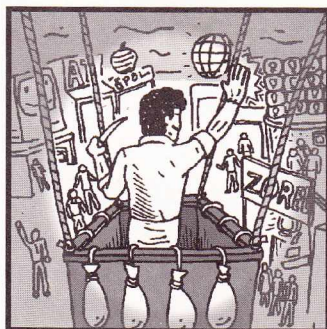
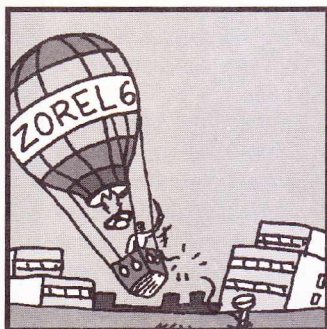
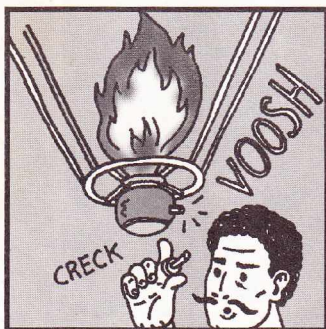
Os pombos invadem a entrada da minha pequena loja de periféricos, e geralmente tostam ao encostar nos fios descascados que eu deixo alí para isso mesmo. A velha Charlote trabalha pra mim como soldadora, não faz nada direito mas cuida das coisas quando eu estou fora e varre os pombos mortos dali.

No salão dos fundos funciona o meu verdadeiro negócio um pequeno cassino eletrônico, vídeo poquer, space dice e uns peepshows pra alegrar a molecada que frequenta o local.

Rosana uma das garotas do peepshow me pediu aumento, fui obrigado a dispensá- la, mas hoje sinto saudades, o peep holográfico que a substitui não me faz sorrir como a menina fazia. Eu circulei por vários bares a sua procura mas não a encontrei. Outro dia enquanto imprimia um formulário e afogava minhas mágoas numa garrafa de tequila pensei te-la visto na calçada, mas era apenas o reflexo do peep virtual refletido na vitrine.

MÃO DE MORSA: Até onde posso chegar?

Grande dia para a Zorel Corp., seu novo lançamento Zorel 6 vai ser um estouro.
Mão de Morsa está lá cuidando para que nada saia errado.

MZK / SCHIAVON ADM - SP 1996

Medieval até a medula, Dark Castle é para os que gostam de correntes e afins

Dark Castle e Beyond Dark Castle

Dois grandes clássicos em preto e branco recém-colorizados. Um herói caminhando através de um castelo atrás da magia para poder salvar o mundo do mal. Bem simples e bem resolvido. Uma animação bem legalzinha para a época. Ele tem algo de Prince of Persia, pode até ser colocado como um pai dos jogos de plataforma e aventura no Mac! A versão colorida é bem legalzinha. Não ficou com cara de Casablanca.

Power Pete

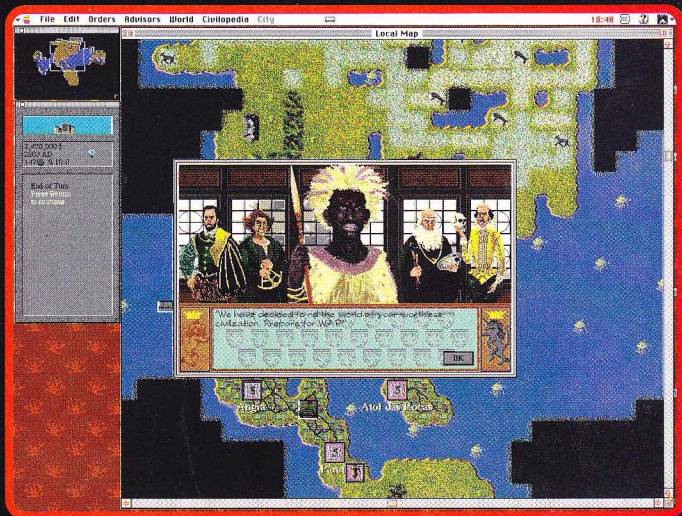
Joguinho muito legal que vem em *bundle* com o Performa 6200. Pete é um boneco de mola que tem a missão de salvar coelhinhos em uma loja de brinquedos. Parece meio mongo, mas não é. A variedade de armas, inimigos e labirintos tornam Power Pete um jogo altamente viciante, daqueles que você não larga enquanto não termina.

O saco no Power Pete é ter que passar por três fases muuuiito parecidas

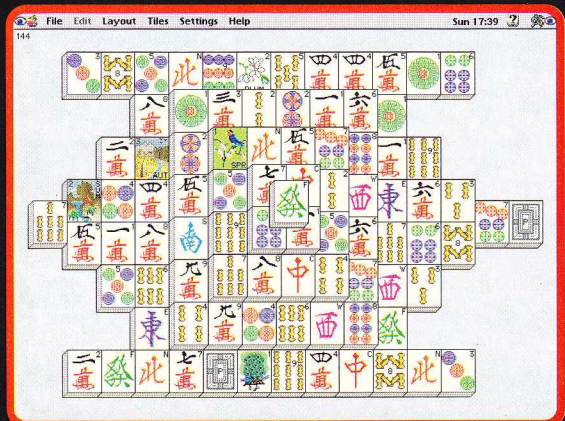
JOGOS CABEÇA

Joguinhos para aquela gente descolada que procura diversão nos grandes desafios da vida. Tem quebra-cabeça de todo os jeitos possíveis... desde o puzzle da maçã dos velhos sistemas até coisas bem mais complicadas como os milhares de desafios no maravilhoso The Incredible Machine ou nas combinações do tradicionalíssimo Shangai 2. Dentre os mais recentes lançamentos podemos destacar o Zoop, um joguinho bem *cool!*

CIVILIZATION

Grande jogo. Brincar de construir uma civilização da invenção do fogo até a conquista do espaço. Escolha o seu povo, o mundo que quer habitar e mãos-a-obra! É um grande jogo de estratégia e inteligência. Estamos aguardando ansiosamente a nova versão chamada de CivNet, que permitirá o jogo em rede, inclusive pela Internet. A versão PC já saiu.

Reivente a roda, bote fogo nos outros povos, no Civilization você faz história

SHANGAI 2

Tradicional jogo chinês muito bem adaptado para o computador. Um minuto para aprender as regras, uma vida para se tornar um mestre. Você só tem que encontrar peças iguais que não estejam presas por outras peças e retirá-las do tabuleiro. Se conseguir chegar ao final (não é tão fácil assim), você ganha um biscoito da sorte, com uma frase profética escrita em péssimo inglês. Está para sair uma versão multimídia, com direito a filmes QuickTime nas pedrinhas. Simplesmente um luxo!

Milhares se converteram ao Mac após uma partida de Shangai

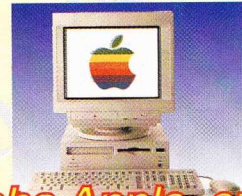
SIMTUDO

Tudo começou com o SimCity, onde você era o prefeito de uma cidade e tinha que promover seu crescimento, cuidando bem da população e tomando cuidado com eventuais desastres. Uma idéia original que a Maxis reutilizou em proporções irritantes, algumas vezes para o bem, como é o caso do SimTower, onde seu objetivo é montar um arranha-céu, outras para o mal, como no SimLife, um dos mais chatos da série. A empresa chegou a instituir um concurso para quem tinha uma boa idéia para um Sim. O próximo a ser lançado é o SimIsland, onde o jogador brinca de Dr. Moreau, povoando uma ilha com bichos e plantas esquisitas.

Na nossa opinião, se você for comprar um jogo da linha Sim, deve ficar entre duas opções. A primeira é o próprio SimCity original, que até hoje tem a sua graça, ou no máximo sua versão revista e melhorada, SimCity 2.000. Outra opção é o SimAnt, um simulador de formigueiro. O mais divertido de todos os simuladores da linha "Sim", onde você vive o dia-a-dia de uma comunidade de formigas. Seus anseios, suas emoções, tudo mostrado com muita aventura por entre as selvas de um jardim! Enfrente os exércitos inimigos, lute contra aranhas-gigantes, mas muito cuidado... não vá ser pisado pelo dono da casa.

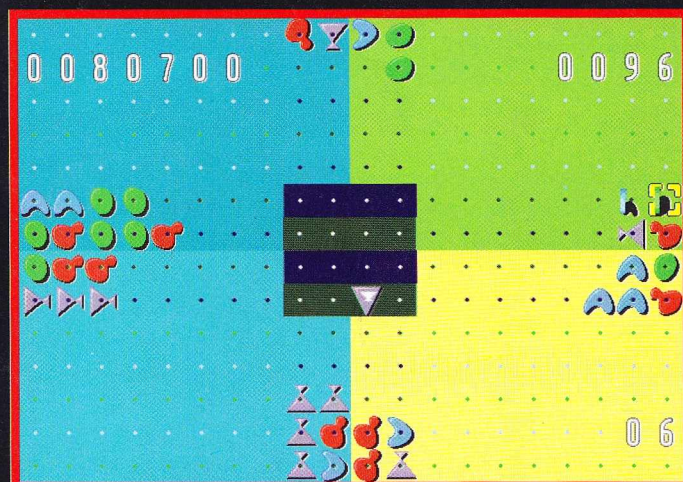
Monstros, incêndios e outras catástrofes são a graça do SimCity 2000

THE INCREDIBLE MACHINE

São dezenas de desafios interessantes. Do tipo: você tem uma bola que precisa ser furada para que uma gaiola prenda um gato numa ponta de tela e para isso tem que usar alguns apetrechos disponíveis e através deles encontrar a melhor solução para o mistério. Você pode usar um revólver, um macaco que pedala uma bicicleta, ventiladores, roldanas, bolas de boliche, canhões e etc. O negócio é por a cabe-

Liberte o Tom & Jerry que existe dentro de você com The Incredible Machine

ça pra funcionar mesmo. Se sua praia é quebra-cabeça, este é o seu jogo. A versão em CD tem mais de 150 desafios, dezenas de novos adereços, permite que você monte o seu próprio *puzzle* e ainda tem um modo de jogo em dupla.

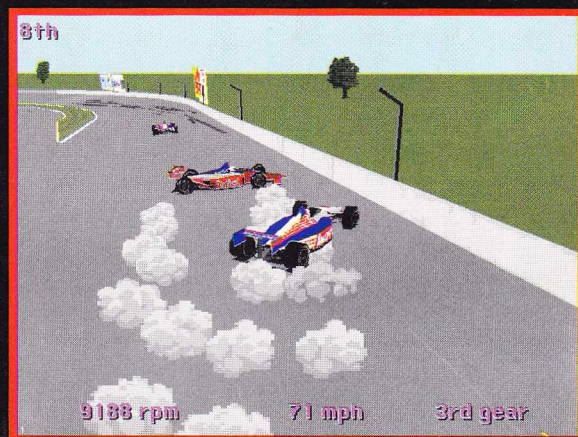
Zoop

Este é o jogo que veio para derrubar o Tetris! Pelo menos é o que diz seu fabricante, a Viacom, de sua estréia no mundo dos games. Portado para tudo quanto é plataforma, o Zoop é um dos jogos cabeça mais hypados da história do game. Tem até sua própria página na Web com uma versão em Java. O jogo é uma espécie de Tetris com adrenalina. Você controla um triangulinho em um tabuleiro, cuja missão é obliterar peças inimigas para não deixá-las tomar conta do seu território. Raciocínio, estratégia e rapidez são igualmente necessários. Gráficos bem bolados, tabuleiros hipnóticos. Altamente viciante.

Girar, apontar, fogo! O Zoop parece simplezinho mas é cheio das manhas

JOGOS DE CARRO

Jogo de carro é algo que ainda está um pouco em falta tanto no PC como no Mac. Para os saudosistas, podemos lembrar dos idosos Grand Prix e Test Drive, jogos que tiveram sua época mas que nestes tempos de Power Mac, não causariam muita emoção.
Por enquanto, o título de campeão ainda é do genial Color Vette. Um verdadeiro jogo de carrinho. Vette é o sonho de todo boyzinho frustrado! Ter um carrão para sair disputando uns rachas da hora, pelas ruas de San Francisco! Você pode até brincar de Edmundo e sair atropelando freira, criancinha e etc. Ele tem um módulo de turismo para podermos passear pelos pontos turísticos mais legais. Memoráveis são alguns bugs como por exemplo, andar na água ou ficar sem gravidade e sair voando por aí. (Foi num vôo desses que descobrimos um prédio com a palavra MacWorld na fachada!). O personagem mais famoso do jogo é o guardinha Joel Powers, com bigodinho de gosto duvidoso que parece que usa roupa de couro com zíper na frente e atrás. Fuja o quanto puder de suas multas implacáveis...

Pelo visto o Speed Demon vai garantir a dose de adrenalina

O visual do Vette é pré-histórico mas, quem se importa? Pise fundo e acerte aquela velhinha

O IndyCar promete ser realista. Vai ter neguinho ralando no muro

Mas a maré baixa de jogos de corrida para Mac vai mudar em breve. Pelo menos dois bons lançamentos estão programados para o começo de 1996. O primeiro é o IndyCar Racing II, desenvolvido pela Papyrus e distribuído pela Virgin, onde você vai poder correr contra as estrelas da fórmula Indy de 1995 nos 15 circuitos dos EUA. Segundo o fabricante, a ênfase do programa está no realismo e o jogo vai requerer muita destreza do piloto. Não vai ser qualquer um que vai conseguir manter o carro na pista. Devido aos gráficos texturizados e à velocidade do jogo, IndyCar Racing II só vai rodar em Power Macs.
O segundo lançamento é bem menos realista, mas tem um visual caprichado. Speed Demon, da Cerebus Software promete ser um dos jogos de corrida mais divertidos já lançados. Nada como dirigir um carrão envenenado equipado com... mísseis inteligentes! Além de disparar pelas estradas você pode literalmente jogar seus adversários para fora da corrida, além de atropelar veadinhos (cervos, para os maus entendedores, o jogo não é tão politicamente incorreto assim) que passam no meio da pista.
Mas se você não quer esperar para meter o pé na tábua, sua opção é o Al Unser Jr., da Mindscape. Bicampeão das 500 milhas de

Al Unser Jr. promete mas não cumpre. Cadê o game do Fittipaldi?

Indianapolis, Al Unser Jr. inspirou um jogo que não agradou muito aos aficcionados por este tipo de jogo. A explicação é simples: Al Unser Jr. é um game de corrida, não um simulador de automóvel. Se você quer ter a sensação realista de ser um piloto, se preocupar com aerofólios, condições da pista e etc, esqueça. Mas se você só quer saber de pisar no acelerador e chegar em primeiro, vá em frente (se bem que aí, o melhor mesmo é você trocar seu Mac por um videogame).

Escolha Suas Armas

Um mac-gamemaníaco de primeira linha precisa estar bem equipado para enfrentar a nova safra de games que vem por aí. E para isso são necessários três elementos: uma boa máquina, um bom CD-ROM e um bom joystick.

Quanto à máquina, é duro dizer, mas um Power Mac é fundamental. Entre os games resenhados para esta edição, só três (Descent, Zone Warrior e IndyCar Racing II) rodavam apenas em Power Macs. Mas este número tende a aumentar, principalmente em simuladores e jogos de muita velocidade. Além disso, a grande maioria dos jogos é otimizada para Power Mac, ou seja, eles têm gráficos e movimentos bem melhores quando jogados em uma máquina com chip PowerPC.

O CD-ROM, é óbvio, deve ser de quádrupla velocidade. Se você tem um Mac sem CD-ROM, a melhor escolha é o próprio CD-ROM da Apple, o Apple 600, que, tanto em sua versão interna quanto externa, não fica nada a dever às outras marcas em termos de preço/velocidade.

Mas o item mais importante para detonar com tranquilidade nazistas e navezinhas é o joystick. Controlar naves e carros pelo teclado enche o saco de qualquer um. Até bem pouco tempo atrás era impossível encontrar joysticks para Mac no Brasil. Hoje a coisa já mudou de figura.

A MacAlly, representada no Brasil pela MGI, tem o Bat-Wing, um pad muito semelhante aos do SuperNES e um modelo tipo manche para simuladores e jogos de nave. Durante os testes, apanhamos um pouco para configurar os joysticks da MacAlly, mas, passada esta fase, eles funcionaram a contento com todos os jogos.

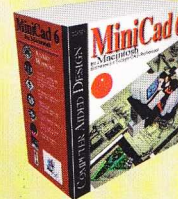
Interface do Choicestick

Outra opção são os joysticks da Gravis, os mais conceituados entre os fanáticos por games, trazidos pela MacFamily, que também está trazendo uma opção bastante interessante: o ChoiceStick, da Kernel Productions.

O ChoiceStick permite que você ligue no Mac joysticks de MegaDrive, Atari ou 3DO, incluindo controladores cabeludos como o Sega Activator (onde você controla o game com movimentos do corpo) e o Sega Remote Arcade System um joystick sem fio que permite que você jogue a seis metros do seu Mac. O ChoiceStick permite ligar dois joysticks na porta ADB do Mac e, segundo a MacFamily, deve custar de R$ 80 a R$ 100.

MGI: (011) 287-0448
MacFamily: (011) 725-1661

João Quaresma

Escolha seu modelo. Foi-se o tempo em que os macmaníacos ficavam na mão e no teclado

PINBALL

Pinball no Mac é quase um monopólio. Uma única empresa, a Starplay Productions, é responsável pela produção dos melhores jogos de pinball para qualquer plataforma. Podemos afirmar, sem medo de ser feliz, que você não irá encontrar no universo PC nenhum jogo que se compare em termos de realismo aos jogos da Starplay. Você chega a sentir o efeito da gravidade sobre a bola e as molinhas que impulsionam os *flippers*. É preciso colocar uma ficha virtual para começar a jogar, dá pra chacoalhar a máquina para fazer a bola subir um pouco mais e, chacoalhando ainda um pouco mais, fazê-la dar *Tilt*.

O enfoque da empresa é simples: reproduzir com o máximo de fidelidade máquinas clássicas de pinball. Tudo começou com Tristan, criado em 1990, quando a empresa ainda se chamava LittleWing. Um pinball eletrônico simples e honesto, mas que já mostrava que os programadores por trás do game sabiam o que estavam fazendo. Conseguir a proeza de jogar com três bolas extras fazia qualquer um se sentir o Tommy do Macintosh.

Depois veio EightBall DeLuxe, muito mais realista, com truques e bônus reproduzindo fielmente a máquina original. O único senão é que o jogo continuava confinado a uma tela pequena. Esse problema foi solucionado com Crystal Caliburn, o primeiro pinball a tomar toda a tela do Mac. Cheio de rampas, pegadinhas e bônus, Crystal é um jogo viciante. Você sempre quer jogar mais uma vez para ver se bate seu próprio recorde.

O último lançamento da Starplay foi Loony Labirynth, que levou o efeito atingido em Crystal Caliburn à última potência. Rampas gigantescas, cenários psicodélicos, bolas múltiplas, tudo embalado por uma trilha sonora contagiante.

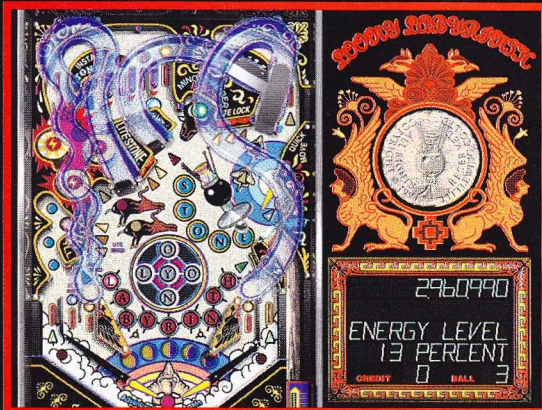
A última da Starplay é que ela contratou o designer do Marathon para produzir um jogo de nave chamado ShadowWraith, a ser lançado em breve.

Correndo por fora, o 3D Pinball, da Sierra, é um game híbrido que, se não chega a ter o *look and feel* dos jogos da Starplay, pode interessar aos que não estão nem aí para fidelidade histórica aos jogos de pinball. O jogo tem três cenários espaciais, *flippers* múltiplos e efeitos especiais. Sua bola pode ser pega por uma nave e transportada para outro ponto do jogo, por exemplo. Ao contrário dos outros pinballs, neste a máquina está em perspectiva, dando uma ilusão de tridimensionalidade.

Sem a preocupação de ser fiel às máquinas do passado, o 3D Pinball viaja na interface

O Tristan impressionou no começo, mas logo foi superado

O EightBall DeLuxe matou a saudade da máquina original

O Crystal Caliburn foi mais longe com suas rampas invocadas

O Loony Labirinth é o mais radical dos jogos da Starplay

>>-0-> GENERAL CUSTER   C|:-= CHARLIE CHAPLIN

Um mercado virgem

O mercado de games para Mac é uma realidade no Brasil, só as revendas ainda não se deram conta disso. Se contarmos só as promoções da Apple de junho pra cá, já são mais uns quatro mil usuários com Macs e seus respectivos CD-ROMs, sedentos por software para aproveitar seu equipamento. Não é um mercado desprezível, está crescendo rapidamente e quem chegar primeiro, leva.

A Brasoft (011-238-1444), a principal distribuidora de softwares para o mercado *home* do país, promete trazer este ano todos os títulos disponíveis para a plataforma da Apple. A Brasoft representa a Lucas Arts, Maxis, Sierra, Interplay, entre outros fabricantes de software.

"Fizemos uma experiência com o Full Throttle no final do ano passado que foi muito positiva", diz Flavio Roque, diretor da empresa. "Trouxemos 500 cópias e vendemos todas em um mês, o que provou que existe mercado". Segundo Roque, além de trazer todos os títulos Mac que representa para o Brasil, a Brasoft pensa em legendar alguns, como faz com títulos para PC. "O limite mínimo para legendarmos um game é de mil cópias. Acredito que o mercado Macintosh tenha condições de suportar esse limite", diz Roque.

Algumas empresas já saíram na frente para abocanhar o mercado de games para Mac. A Tomorrow (011-852-4466), loja de informática especializada em CD-ROMs é uma delas, com vários títulos para Mac e até um Performa no show-room para o usuário experimentar o game antes de comprar.

A MacFamily (011-725-1661) é uma revenda Apple que quer se especializar no mercado *home* e está trazendo para o Brasil o F/A 18, um dos melhores simuladores de vôo em qualquer plataforma. A CompuGrafia (011- 822-3200) é outra revenda de olho nesse mercado, já credenciada como revenda Brasoft especializada em Macintosh. Do outro lado, temos a Impacto (0800-12-0130), tradicional revenda de software para PC que está começando a trazer produtos para Mac.

Para prestar um serviço às empresas que estão interessadas em abocanhar este mercado (e para os leitores que quiserem ir direto à fonte), publicamos ao lado uma lista com os telefones e endereços na Web de todas as empresas citadas nesta matéria. M

JEAN BOËACHT

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, tarado por carros velozes, mulheres enigmáticas e alienígenas melequentos, diretor da Planeta Multimídia e pesquisador da Escola do Futuro, nas horas vagas, dá curso de sumô e artesanato com giz.

E-mail: jean@usp.br

Quem faz o quê!

Activision
(Shangai II)
Tel: (001-310) 207-4500
Fax: (001-310) 820-6131
http://www.activision.com

Broderbund
(Myst, Prince of Persia)
Tel:(001-415) 382-4400
Fax: (001-415) 382-4419
http://www.broderbund.com

Bungie Software
(Marathon)
Tel: (001-312) 563-6200
Fax: (001-312) 563-0545
http://www.bungie.com

Changeling
(PegLeg)
Tel: (001-512) 419-7085
Fax: (001-203) 292-5089

Casady & Greene
(Zone Warrior, ZOA, Crystal Quest/Crazy)
Tel: (001-408) 484-9228
http://www.casadyg.com

Delta Tao
(Dark Castle, Beyond Dark Castle)
Tel:(001-408) 730-9336
www.outland.com/deltatao/

Graphic Simulations
(FA/18)
Tel: (001-214) 386-7575
Fax:(214) 386-7875
http://www.graphsim.com

GT Interactive
(Doom II)
Tel: (001-800) 610-4847
http://www.gtinteractive.com

LucasArts
(Rebel Assault, The Dig, Full Throttle, Sam & Max, Day of the Tentacle, Dark Forces)
Tel: (001-415) 721-3300
http://www.lucasarts.com

MacPlay
(Descent, Power Pete)
Tel:(001-415) 472-3400
http://www.macplay.com

Maxis
(Simcity/Tower/Town)
Tel: (001-510) 254-9700
http://www.maxis.com

Microprose
(Civilization)
Tel: (001-410) 771-0440
Fax: (001-410) 771-9150
http://www.microprose.com

Mindscape
(Al Unser Jr, Pac in Time)
Tel: (001-415) 897-9900
Fax: (001-415) 897-2747
http://www.mindscape.com

Papyrus
(IndyCar Racing-Nascar)
http://www.papy.com

Sierra
(Lode Runner)
Tel: (001-800) 743-7752
http://www.sierra.com

Spectrum Holobyte
(Vette)
Tel: (001-800) 695-4263
Fax: (001-510) 522-3587
http://www.microprose.com

Starplay Productions
(8Ball, Tristan, Lonny Labyrinth, Crystal Caliburn)
Tel: (001-970) 447-9562
Fax: (001-303) 447-2739

Time Warner
(Hell Cab)
http://www.warneractive.com

UnderWorld Software
(Blood Bath)
Tel: (001-310) 827-2311

Viacom Interactive
(Zoop)
Tel: (970) 339-7114
Fax: (970) 339-7103
http://www3.zoop.com

Velocity
(Spectre)
Tel: (001-415) 776-8000
www.velocitygames.com

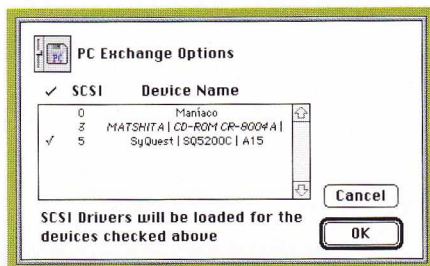
CONVERSANDO COM O PC

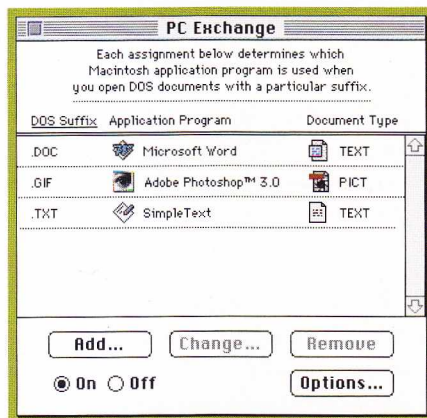
Trocar arquivos entre PCs e Macs não é nenhum bicho de sete cabeças

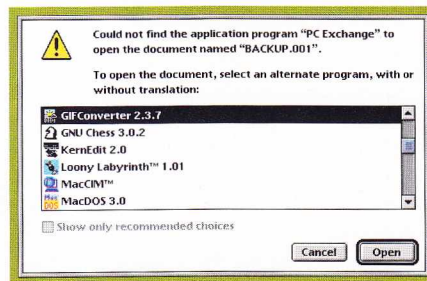
Uma das principais preocupações de quem acabou de comprar seu primeiro Mac é como fazer para se comunicar com o universo PC. Se você usa um computador no trabalho, é muito provável que ele seja um PC e não um Mac. Felizmente, trocar arquivos entre um PC e um Mac não é uma coisa tão complicada assim.

O primeiro passo é ter certeza que você tem o mesmo programa nos dois computadores. Isso já é 99% do caminho andado. Se você usa o Word 6.0 for Windows no escritório, trate de arranjar a versão Mac do Word 6.0. A grande maioria dos programas profissionais mais populares existem para as duas plataformas e tem representantes no Brasil.

Se você tem o mesmo programa nas duas máquinas, trocar arquivos entre elas é dois palitos. Primeiro você grava normalmente o arquivo no seu disquete de PC, como se estivesse fazendo um backup (cópia de segurança). Depois você pega esse disquete e o insere no drive do seu Mac. É aí que entra em cena um programinha que faz parte do System 7.5 chamado PC Exchange.

O PC Exchange fica na pasta Control Panels dentro do System Folder. Ele permite que seu Mac reconheça disquetes formatados para DOS. Na verdade, ele também permite que você monte hard disks, SyQuest, ZIP e outros tipos de drives removíveis. Para isso é só clicar no botão Options e dizer em que número da cadeia SCSI está o periférico.

Use o Exchange para fazer o SyQuest aparecer

Se o PC Exchange está ligado (com o botão On selecionado) seu disquete vai aparecer no Desktop com um ícone escrito PC em cima. O PC Exchange tem uma função bem bacana que é poder definir que programa do Mac deve abrir um documento com uma determinada extensão do DOS. Por exemplo, você pode definir que todos os documentos com a extensão .TXT sejam abertos pelo SimpleText, todos os .GIF sejam abertos pelo Photoshop, etc.

Escolha o formato de conversão de arquivos

Mas...e se você não tem o mesmo programa no Mac e no PC? Bom, aí a coisa complica um pouco, mas não é impossível. O próprio sistema do Mac tem um outro Control Panel chamado Macintosh Easy Open que procura quais os programas mais apropriados para abrir determinado documento criado por uma aplicação que não se encontra no seu Mac.

O Easy Open dá várias opções de programas

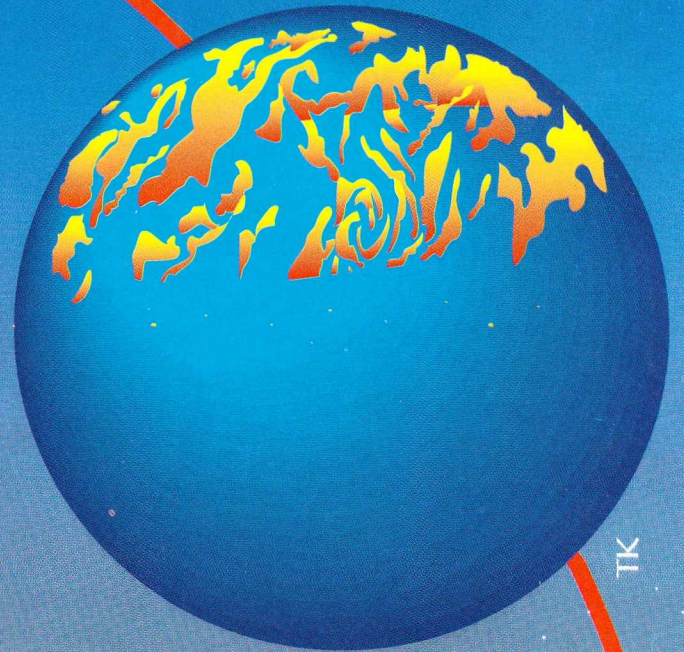
Se o Easy Open não funcionar, você pode tentar abrir "à força" seu documento. Se é um documento de texto, você pode abrir seu processador de texto e tentar dar Open no arquivo de PC. Se ele abrir, provavelmente ele virá cheio de "lixo", caracteres que não significam nada para o seu processador. Você vai ter que limpar seu documento, tirando os caracteres indesejáveis.

Aqui você controla o Macintosh Easy Open

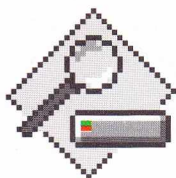
Muitas vezes, os acentos se perdem nesse processo. Se você tiver sorte, cada acento terá se transformado em um caractere especial diferente (como \, ‰ ou Ø. Aí é só dar um *Find and Change* (Busca e Troca) em cada letra acentuada para fazer os acentos voltarem. Se você tiver muitos documentos do mesmo tipo para converter, convém fazer uma macro (comando que executa funções automaticamente, como trocar todos os caracteres estranhos por letras acentuadas) para automatizar esse trabalho, se o seu processador de texto tiver essa função.

Se você quiser trazer imagens do PC para o Mac, a coisa é mais fácil ainda. Grande parte dos programas de tratamento de imagem lê vários formatos de PC como .GIF, .BMP e .PIC. Desenhos vetoriais, como os produzidos em programas tipo CorelDraw! ou arquivos de CAD devem ser exportados em formatos compreensíveis pelo programa no qual você quer trabalhar no Mac. O CorelDraw! exporta em formato Illustrator e a maioria dos programas de CAD salva em formato .DXF, que é multiplataforma.

Aliás, é muito salutar checar quais os formatos de exportação e importação (geralmente localizados nos menus Export, Import ou Save As) de cada programa para tentar descobrir qual o formato mais adequado para converter seu trabalho de PC para Mac e vice-versa. Depois de alterar seu trabalho no Mac, lembre-se de salvá-lo (ou exportá-lo) em um formato inteligível pelo DOS/Windows, sempre tendo o cuidado de colocar um nome de oito caracteres com a extensão adequada (como MACTRAMP.DOC, por exemplo). Copie seu arquivo novamente para o disquete e leve-o de volta para o PC.

Como você pôde ver, botar um Mac e um PC para conversar não é uma coisa tão difícil. Ainda existem outras maneiras, como abrir CD-ROMs de PC no Mac e rodar programas de Windows através de emulação. Mas isso fica para uma próxima edição. **M**

INVENCIBILIDADE NO DOOM II

Para conseguir todas as armas no Doom II, basta digitar IDKFA em qualquer momento do jogo. Para ficar invencível, digite IDDQD.

Está com dificuldade para passar de alguma fase? Não tem o menor problema! Com essas senhas você tranquilamente serra seus inimigos ao meio enquanto eles tentam inutilmente te derrubar. Que mamata!

O FIND FILE PROFIÇA

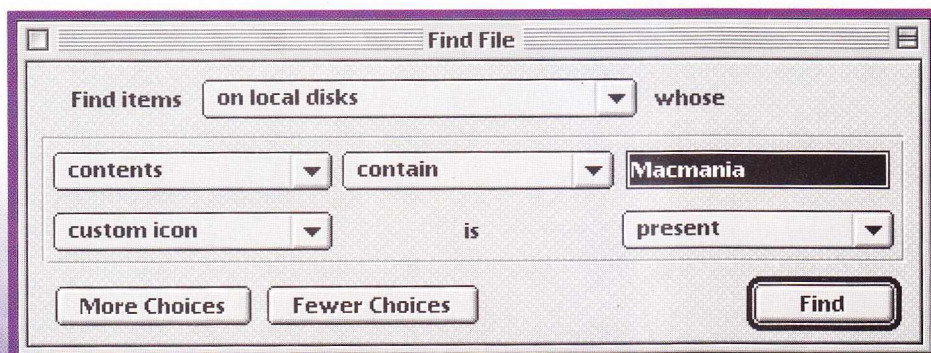
Se você é um daqueles macmaníacos que adoram esquecer onde guardaram seus documentos, aqui vão algumas dicas para você otimizar o seu trabalho no comando *Find File* do System 7.5 da Apple:

• Caso você pressione a tecla Option enquanto estiver escolhendo um ítem no menu pop-up do *Find File*, um novo mini-menu de escolhas adicionais vai aparecer na parte de baixo da tela. Tente o *Contents*. Mesmo que você não consiga lembrar o nome do arquivo ou documento, agora pode encontrá-lo digitando algo que você lembre ter escrito dentro dele. É verdade que é lento, mas vai resolver seus problemas.

• Caso você tenha vários discos ou drives removíveis, experimente arrastar o ícone dos mesmos para cima do *Find Items on...* Dessa maneira você pode limitar a pesquisa ao disco em questão. Isole também tamanhos, tipos de documentos, etc...

• Se você quer utilizar por um acaso o velho *Find* do System 7.1, pressione Shift enquanto escolhe o comando *Find* no menu *File* (ou aperte ⌘-Shift-F).

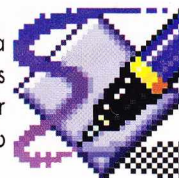
• Utilize ao máximo os recursos drag-and-drop do *Find File*, como reorganizar, jogar no lixo, fazer alias, etc...

Max Naves - São Paulo - SP

Quem procura, acha. Se você tiver as manhas, encontra tudo meeeesmo. Menos aquele arquivo jogado fora

EDITANDO AS GUIAS

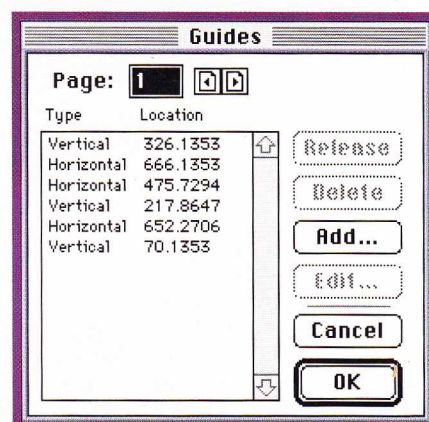
Aí galera da MACMANIA, mais um macmaníaco mandando uma dica para a base.

Para deletar as guias (*guides*) no FreeHand 5.0, normalmente você precisa ir até o *View* e selecionar *Edit Guides*...etc.

Um atalho para simplificar a vida do astronauta é clicar duas vezes em cima de qualquer guia, que aparecerá o quadro *Guides*. Que baba, hein!

Um brinde a essa galera (com bastante cerveja, é claro) que dá sucesso a essa revista.

Um oasis nesse deserto de PC's, argh!

Câmbio, desligo!

Edison Nobre - São Paulo - SP

Com certeza quem inventou esse box vai pro céu

IMAGENS NO QUARKXPRESS

Aqui vão algumas dicas para mexer com imagens no QuarkXPress 3.3:

1 – Ao aumentar um box com as teclas ⌘-Option -Shift apertadas você aumenta proporcionalmente a imagem que está dentro. Se não quiser aumentar na proporção, não use a tecla Shift.

2 – Para ajustar sua imagem com o tamanho do box clique ⌘-Shift-F (comando *Fit in Box*). Você tem que estar com a ferramenta de conteúdo selecionada.

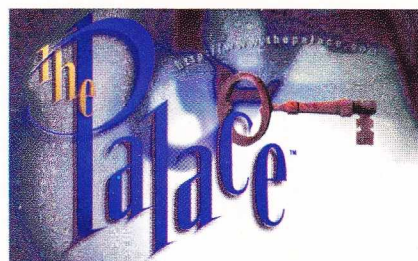
3 – Outro comando interessante é o *Fit in Middle*. Clique ⌘-Shift-M para centralizar sua imagem no box.

4 – Para quem acha que o comando ⌘-Zero não é o suficiente, tente este comando com a tecla Option junto. Ao invés de *Fit in Window*.ele vira *Fit in Pasteboard* mostrando todo o *Pasteboard*.

Ricardo Cavallini - São Paulo - SP

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

O CYBERSPACE É AQUI!

Conheça o The Palace, o lugar perfeito para fazer amigos virtuais

Quando você já estava começando a cansar da lentidão da World Wide Web, do jeitão DOS dos Newsgroups e dos papos ininteligíveis do IRC, uma nova tecnologia surge e a Internet volta a empolgar.

O nome dessa tecnologia é The Palace, a coisa mais próxima que você vai encontrar do tal *cyberspace* que tanta gente fala. O The Palace nada mais é do que uma arquitetura para bate-papo multimídia pela Internet. Jim Bumgardner, seu criador, afirma muito humildemente que o sistema "é uma mistura de Myst com IRC" *(Internet Relay Chat, ver MACMANIA #20)*.

Nele, você pode ver, conversar e interagir com qualquer pessoa que estiver acessando o mesmo servidor naquele momento. Você pode passear por salões com uma decoração totalmente pirada fazendo amigos e conversando com personagens esquisitos. Pode também se trancar com uma outra pessoa em um quarto para uma conversa privada ou algo mais.

Para entrar nesse mundo, você precisa escolher sua aparência ou, para usar o termo *cyber* do momento, seu avatar. O avatar é totalmente customizável, você pode usar a aparência *default*, uma bolinha com dois olhos e uma boca, que tem 13 expressões faciais para representar seu estado de espírito, ou criar seu próprio avatar a partir de uma foto sua ou do que sua imaginação mandar. Existem ainda uma série de acessórios (props) para dar um toque pessoal na sua aparência: cabelos, chapéus, óculos, chifres, etc. Se você quiser acessórios exclusivos, o programa ainda oferece um editor de acessórios.

Escolha sua cara nesse box

Ao contrário de outras tecnologias de chat multimídia (como o AlphaWorld, que só existe para PC), o Palace evitou utilizar gráficos 3D para simular um "espaço virtual" em troca de uma maior interação entre os participantes. A coisa é muito divertida e fica cada vez melhor conforme você vai aprendendo alguns truques do sistema. É possível, por exemplo, gerar ruídos como aplausos, beijos ou arrotos e ouvir o que os outros avatares falam através do comando *Speak As...*

Cyberluau da turma da MACMANIA. Os gringos não entenderam nadinha

O mais frequentado servidor de Palace é o da Time-Warner Interactive, empresa que desenvolveu o software. Ele consegue abrigar até 200 usuários simultâneos e oferece vários ambientes. Você pode passear por um bar; um salão de jogos com tabuleiros de dama, xadrez e gamão; uma sala de conferências (mais usada para sessões de geekionarie, jogo em que uma pessoa desenha e as outras tem de adivinhar o que está sendo desenhado); quartos privativos com tranca na porta, frigobar e cama vibratória; um spa; entre outros.

Aqui você escolhe os acessórios

O programa para acessar o Palace é distribuído como shareware e está disponível no endereço http://www.thepalace.com. O registro custa US$ 20 e pode ser feito por telefone (001-619-537-2465) e cartão de crédito. O usuário não registrado não pode mudar sua aparência, nem seu nome. Com o registro você ainda ganha um servidor de Palace, para montar seu palácio no seu Mac. Além disso, o registro permite que você programe ações diferentes para seu avatar e interfira nos ambientes do Palace através da linguagem de programação Iptscrae. Os cabeções que se aventuram em aprender a programar para o Palace vão ganhando alguns superpoderes que os fazem ser vistos com admiração e assombro. Eles conseguem soltar raios sobre os outros avatares,

Já dá para jogar dama, gamão, xadrez e geekionarie. Só falta ping-pong

Se alguém fala: "Fecha-te Sézamo!" A porta se fecha e ninguém mais entra

plantar flores em cenários ou invocar invasões de piranhas assassinas. Mas o mais bacana é que qualquer pessoa com acesso à Internet pode montar seu próprio servidor de Palace. O programa servidor vem junto com o navegador. O programa tem um mecanismo que avisa o servidor de Web da Time Warner Interactive quando seu servidor entra no ar, colocando-o numa lista de sites em operação que se mantém sempre atualizada. Quando você se desliga do seu servidor ele avisa a TWI que, por sua vez, retira seu site da lista, permitindo assim que se opere um servidor a partir de uma linha discada. Mas é bom ter um modem potente. Estimativas da empresa indicam que com uma conexão de 28.800 bps, um servidor Mac ou PC aguenta uns quinze usuários simultâneos. Melhorando a conexão este número chega a 40. Servidores UNIX com linhas dedicadas de alta velocidade comportam até 200 usuários simultâneos. **M**

CAIO BARRA COSTA
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Cabaret Voltaire onde desenvolve projetos de multimídia interativa.

COMANDOS DO PALACE

- *Aperte ⌘-Option para ver o nome das pessoas em uma sala.*
- *Os números (4/58) na barra de status mostram o número de pessoas que estão em uma sala e no provedor.*
- *Para criar um balão de pensamento digite dois pontos (:) antes do texto. Experimente também começar frases com !, ^ e @.*
- *Clique na cabeça de um avatar para entrar em chat privado com aquela pessoa. Se o SpeachManager estiver ligado, você ouve um cochicho.*
- *Para executar os sons é só digitar um parênteses direito e depois o nome do som em inglês. Exemplos:)applause,)belch,)boom,)kiss,)no.*

View Label Special

Se copia.

1500

OS ESPANHÓIS COPIAM OS ROMANOS E CONQUISTAM UM HEMISFÉRIO

1800

OS INGLESES COPIAM OS ESPANHÓIS E OS FRANCESES E FORMAM A UNIÃO DAS COLÔNIAS BRITÂNICAS

1900

OS AMERICANOS COPIAM OS EGÍPCIOS, ROMANOS, ESPANHÓIS, FRANCESES E INGLESES E, DE QUEBRA , REINVENTAM A SI MESMOS

1995

A **POWERCOMPUTING** FAZ UMA CÓPIA DO POWER MAC, ACRESCENTANDO UNS RECURSOS MUITO LEGAIS, INSTALA NELA OS SOFTWARES MAIS QUENTES E VENDE TUDO ISSO PELO PREÇO DE UM PENTIUM COMUM.

MORAL DA HISTÓRIA:
ÀS VEZES, A CÓPIA É MELHOR QUE O ORIGINAL

linha PowerComputing, ligue: (011)5561-7103

por Carlos Eduardo Witte

CAÇADORES DAS CORES PERDIDAS – PARTE 1

O ColorSync promete imprimir o que você vê na tela. Será que cumpre?

No fim do dia e na última hora chega o boy com o envelope do bureau... você pega ele na mão sem deixar de notar os grafismos high-tech de que todo bureau faz questão. Junto, a nota fiscal. Saiu caro, mas tudo bem, o cliente pagou e o pessoal fez tudo na última hora. Você abre o envelope com cuidado. Afinal, ali repousa a prova colorida do catálogo daquele cliente importante. Enfim, o parto: o pedaço de papel brilhante vai sendo lentamente retirado do envelope. Uma primeira olhada, legal; o texto não correu, não tem nada em Courier... mas peraí! As fotos! Ficaram lindas, com qualidade fotográfica, a não ser o céu que ficou roxo e os sutis tons de amarelo, agora verdes. Com as mãos na cabeça, você lamenta as horas de Photoshop gastas para chegar naquele tom azul-céu-de-outono-às-cinco-horas-da-tarde.
Você liga pro bureau querendo, no mínimo, xingar a mãe do indivíduo. O rapaz atende do outro lado, ouve suas lamentações e sem hesitar, pergunta: "teu equipamento tá calibrado?". E você: "Dãã... não.". Bem, resumindo a história, é aqui que você percebe que ao trabalhar com cor, o buraco não é só mais embaixo, mas também um pouco mais para a esquerda.

O QUE VOCÊ VÊ...

...**não é sempre** o que você tem (what you see is **not always** what you get). Provavelmente, quando inventaram o termo, a imagesetter comeu estas duas palavrinhas. Quando se trabalha com cores em desktop publishing, são usados basicamente três dispositivos diferentes: um scanner, um monitor e uma impressora. Estes dispositivos, por sua vez, trabalham de maneiras diferentes: os monitores e a maioria dos scanners em RGB (reproduzindo a gama de cores pela combinação das cores Red, Green & Blue) e as printers em CMYK (reproduzem as cores pela combinação de Cyan, Magenta, Yellow e BlacK). Isso quer dizer que "luz colorida" (monitor) se apresenta diferentemente da "tinta colorida" (impressora).
Como se não bastasse, cada um deles reproduz as cores de um jeito. Mesmo em impressoras ditas iguais, a forma de lidar com a cor pode variar. Em cores que todos os três aparelhos podem produzir, não há problemas. Mas nas cores em que apenas um ou dois dispositivos podem reproduzir, será necessário o que se chama de calibração de cores.
"Calibrar" seu sistema quer dizer que você faz com que a mesma imagem que você digitalizou no seu scanner, seja vista na tela e impressa em sua impressora da mesma forma. O Photoshop vem com uma *extension* chamada Gamma Control, que permite que você calibre seu monitor com certa facilidade.
Existem métodos mais precisos, como o Colortron, e outros colorímetros (conhecidos na boca do povo como chupetinha, devido a sua semelhança com esses pacificadores de bebês), equipamentos que medem as cores do monitor e passam essas informações para o software que está sendo utilizado.
Métodos como este são mais indicados para quem demanda grande precisão de cores (imagine trocar a cor de um quadro no catálogo de uma galeria de arte!), pois o fazem com precisão, medindo a luz ambiente e ajustes de monitor, entre outras coisas. Sem dúvida, todos estes métodos funcionam, mas seu maior problema é que são "device dependent", ou seja, se você trocar o monitor, o scanner, ou a impressora, toda a calibragem irá por água abaixo. Isso não funciona para a maioria de nós que mandamos serviços para os bureaus, onde serão vistos em outros monitores e impressos em outras impressoras que não as nossas.

Usar o Gamma Control requer um pouco de paciência e uma imagem já impressa que você ainda possua em arquivo. A resolução do arquivo não é importante. O fundamental é que suas cores não tenham sido alteradas depois da impressão. O Gamma deve estar na pasta Control Panel no System Folder. Deixe-o em ON, mova os sliders e perceba as mudanças que acontecem em seu monitor

ENTRA EM CENA O COLORSYNC

Pois bem, *mamma* Apple não esqueceu de seus filhos do DTP e nem de sua fatia no mercado. Lançou há algum tempo uma extensão do Mac OS chamada ColorSync, que já está em sua versão 2.0. De acordo com as palavras da própria Apple: "O ColorSync facilita a conversão de imagens do espaço de cores (*color space*) de um dispositivo para o espaço de cores de outro dispositivo. Ele faz isso mantendo uma representação visual consistente. Em termos simples, o ColorSync imprime a mesma imagem que foi escaneada".
Mas não é só isso, o ColorSync apresenta algumas boas vantagens em relação aos outros métodos: por ser uma tecnologia que está incluída no sistema operacional, todos os programas podem usar o mesmo esquema de calibração de cor (*color matching*), dando uma consistência entre uma mesma imagem vista em um programa de pintura e um de paginação. Pelo mesmo motivo, o ColorSync também é totalmente compatível com outras tecnologias do Mac OS, como o QuickTime e o QuickDraw GX.

O único ajuste necessário com o ColorSync é acertar o perfil do seu monitor

PERFIL INDEPENDENTE

Mas talvez a maior vantagem seja o fato do ColorSync ser *"device independent"*, ou seja, não precisa de nenhuma calibragem ou recalibragem quando se troca de equipamentos, bastando para isso substiuir o *profile* (perfil) do seu scanner, monitor ou impressora pelo *profile* do outro equipamento.

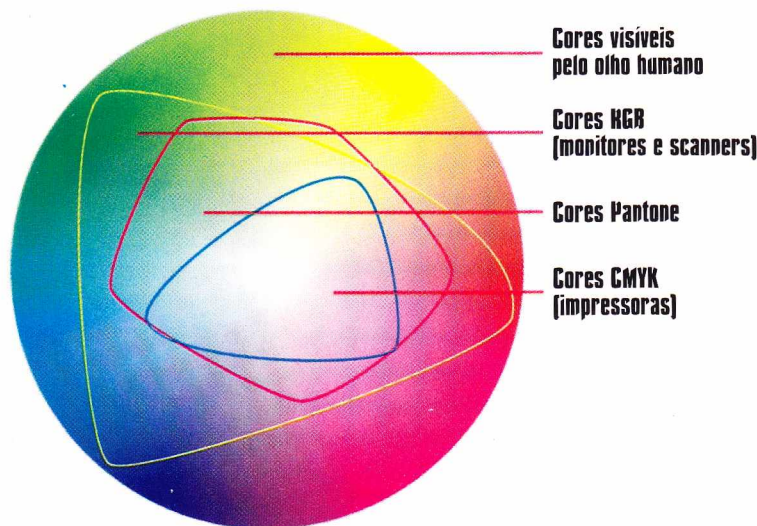
A coisa parece ter termos técnicos demais, mas na verdade é bastante simples. Os *profiles* são arquivos que descrevem como um determinado dispositivo, seja monitor, scanner ou impressora, lida com a reprodução de cores.

O que o ColorSync faz, baseado nesses profiles, é traduzir o que o scanner vê para a tela, alterando as cores desta mesma imagem de acordo com o esquema de cores da impressora a ser utilizada. Voltando ao exemplo do rapaz no começo da matéria: mesmo que ele tivesse monitores e impressoras diferentes, com o ColorSync e os profiles dos equipamentos, a mesma imagem seria vista e impressa da mesma maneira por ele e pelo bureau. Assim, finalmente (em tese) se teria o WYSIWYG (*what you see is what you get*).

Os sistemas por *profiles*, como o ColorSync e o Efi Color Works, têm uma desvantagem: apesar de fazer o *color matching* entre scanner, monitor e impressora, não conseguem prever as condições do ambiente: intensidade de luz, regulagem dos níveis do monitor, etc., mesmo a degradação do monitor através dos anos pode alterar níveis mais sutis de cores. Fala-se que a Apple lançará em breve um monitor com um sensor capaz de perceber a luz e integrar estes dados ao ColorSync.

Já está disponível no ftp da Apple na Internet a versão 2.0 revisada do ColorSync. Não é um simples *update* da 1ª versão. É na verdade, um completo redesign do software baseado nas necessidades dos usuários. Além de mais rápido, tem maior qualidade na reprodução de cores, suportando inclusive mais do que quatro separações de cores (tecnologia conhecida na área gráfica como Hi-Fi Color).

No próximo número, falaremos um pouco mais do ColorSync, de seus plug-ins para o Photoshop lançados pela Adobe e de outros sistemas de calibragem de cor. M

CARLOS EDUARDO WITTE
Desenvolve tese de graduação em arquitetura multimídia e é consultor de na área gráfica para Quick Prints.
cewitte@embratel.net.br

A imagem acima representa a diferença emtre os diversos espaços de cores e as cores visíveis pelo homem

por Heinar Maracy

O NEWTON VAI ÀS PRAIAS

Empresas começam a se interessar pela mobilidade do PDA da Apple

Parece que agora o Newton vai decolar por aqui. As famosas aplicações verticais, o grande mercado que está impulsionando a venda de PDAs lá fora, estão começando a interessar as empresas brasileiras.

Tais aplicações são aquelas que transformam o Newton em um aparelho com uma função específica dentro de uma empresa ou em um setor produtivo, como, por exemplo, controle de estoques em uma fábrica ou coleta de dados.

E a largada foi dada em uma associação inédita entre a Apple e a rede de supermercados Pão de Açúcar. Quem ainda não conhece poderá ter contato com o PDA da Apple neste verão, enquanto curte um solzinho na praia. O projeto "Delivery Verão" vai levar trinta Newton 120 para as praias do litoral Norte paulista, de Guarujá a Maresias.

Vendedores do Pão de Açúcar vão utilizar o Newton para cadastrar clientes em plena praia. Uma vez cadastrados, esses clientes poderão escolher no próprio PDA sua lista de compras, que será enviada por modem para um servidor na Central de Atendimento do Pão de Açúcar, no Guarujá. As compras serão entregues na casa de praia do cliente, em um prazo máximo de 24 horas.

"O Newton é uma ferramenta fantástica para este tipo de uso", diz Luis Cassio de Oliveira, gerente de produto e marketing direto do Pão de Açúcar. "Nossa alternativa para o Delivery Verão seria usar catálogos e anotar pedidos à mão, o que poderia gerar dados menos confiáveis e maior perda de tempo".

A idéia de utilizar o Newton no projeto "Delivery Verão" foi da Smartphone, empresa especializada em desenvolvimento de softwares e operadora do MacBBS. A Smartphone procurou o Pão de Açúcar para propor o uso do PDA da Apple para coleta de dados. A idéia cresceu com a entrada da Apple como parceira no fornecimento dos PDAs e na campanha de marketing.

Segundo André Caramuru, um dos diretores da Smartphone, o programa para coleta de dados e cadastramento de clientes foi desenvolvido em dois meses. "O maior problema foi a quantidade de itens a serem manipulados, quase oito mil. Mesmo assim, o programa não ficou lento. Ele roda bem em um Newton 120 com a configuração básica de 2 Mbytes de RAM".

A operação é bem simples e pode ser feita pelo próprio cliente. Basta percorrer a lista de produtos armazenadas no Newton e ir clicando naqueles que você quer comprar.

"Estamos impressionados com o nível de interesse pelo Newton no Brasil", diz Luciano Kubrusly, gerente de desenvolvimento de mercado da Apple.

Segundo ele, além da Smartphone, existem outras empresas desenvolvendo programas para Newton no Brasil, nas áreas de atendimento hospitalar, pesquisa de campo e controle de tráfego.

GUARDA NEWTON

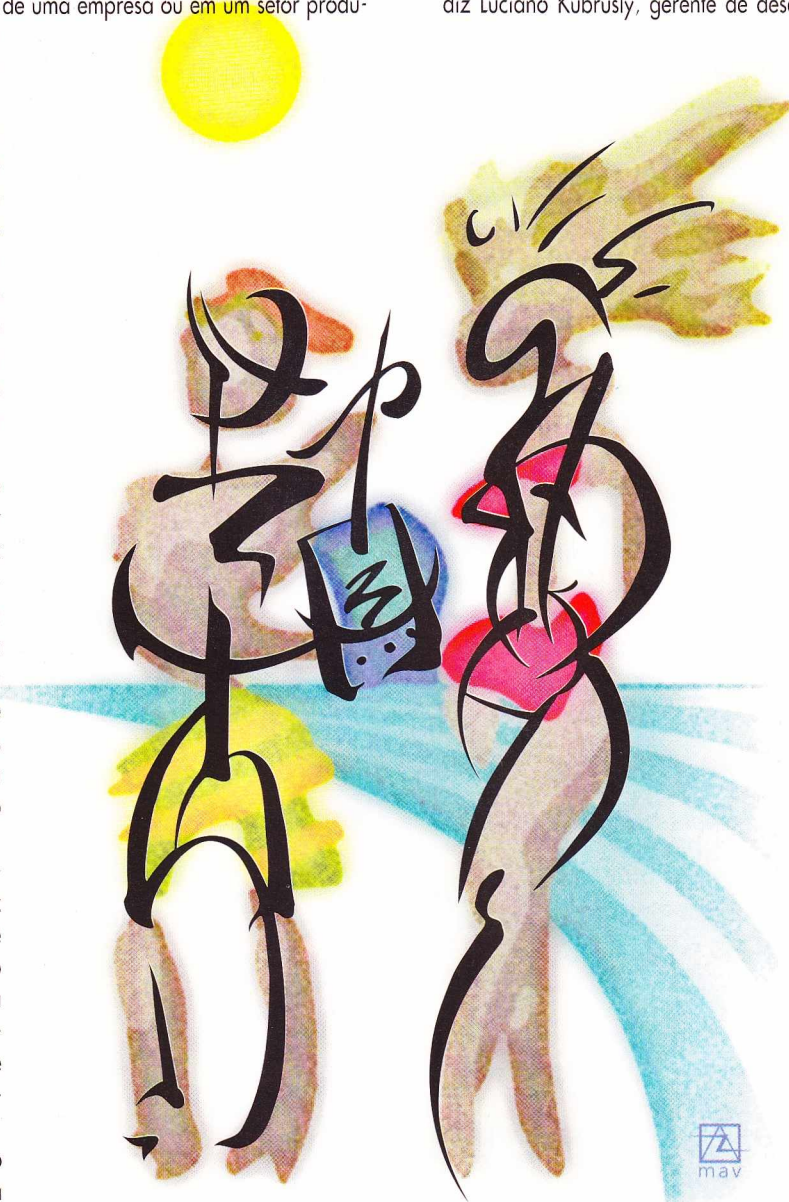
Entre as empresas que estão desenvolvendo programas para o Newton no Brasil está a KPMG, uma empresa de consultoria que desde julho do ano passado vem apresentando soluções baseadas no Newton em seminários e apresentações para executivos. Os programas foram criados pela KPMG americana. Um deles, o ProTicket, foi apresentado para a prefeitura de Curitiba.

Com o ProTicket, o Newton pode ser utilizado como um talão de multas online. O guarda de trânsito anota a placa do infrator e a transmite para a central, que imediatamente retransmite todos os dados do motorista para o Newton. O guarda então imprime a multa em uma impressora portátil e a entrega ao infrator.

A KPMG tem produtos também para a informatização de hospitais, companhias de seguro e para apoio a equipes de venda. Segundo a empresa, a receptividade das empresas brasileiras à tecnologia dos PDAs tem sido bastante grande.

Agora, para o Newton pegar mesmo por aqui, só falta a Apple conseguir baixar seu preço ao consumidor final, atualmente por volta de R$ 950. Não cairia nada mal uma campanha pelo aumento da base instalada, com alguns Newtons em oferta. M

MAIORES INFORMAÇÕES

Smartphone: (011) 815-2955
Apple Computer: (0800) 12-9080
KPMG: (011) 897-3000

Netscape: mobilis January 1996 Contents Page

Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Location: http://www.volksware.com/mobilis/january.96/

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Newsgroups

mobilis: a Volksware publication

January 1996 [Volume 2, Number 1]

mobilis is a free magazine available exclusively on the Web in its entirety. If you would like to receive an automatic email notification when a new issue of mobilis is available, please click here.

We encourage you to send us your new product announcements and press releases by electronic mail.

Click on the icon to read the corresponding article.

features

Speaking With...
Apple Computer's Steve Capps
by John Jenney
Read as Apple Fellow and chief designer of the Newton paints an insider's portrait of the development of the world's most popular pen-based computer.

mobilis Reader's Interview - Where You Ask the Questions!
General Magic's Jim White
by mobilis
Telescript is a technology that turns passive networks into active intelligent ones. If you haven't heard of Telescript by now, you'll be hearing a lot about it soon. And if you've always wanted to learn more about it, here's a unique opportunity to ask the father of Telescript himself.

mobilis Reader's Choice Awards
Participate in the First Bi-annual Online Awards Survey
by mobilis
Here's your opportunity to tell the industry how you feel about their mobile computing and communication products and services. The results will be featured in the February 1996 issue of *mobilis*.

Steve Mann's Developer Corner:
Lightweight OmniGo 100 Hacking
by Steve Mann
Hewlett-Packard recently rocked the mobile computing world with its innovative OmniGo 100 organizer. Steve Mann takes a peek under the hood and finds some interesting things to play around with.

advertisement

clicktocon

Develop intelligent agents now!
Telescript documentation and tools for software development now freely available at General Magic's web site.
Telescript
General Magic

reviews

FreeStyle for the Newton
Software Review
by John Jenney
The developer of the Newton's innovative cursive handwriting system tries its hand at a quick and easy print recognizer. The results are impressive.

Magic Cap for Windows
First Look

by David Szego with John Jenney
Magic Cap, the innovative operating system for personal communicators, has now found a new home within the most popular environment on the planet: Windows. We take a first look at the pre-release version.

advertisement

clicktocon

PDA DEVELOPERS WEST '96 — SAN FRANCISCO, JAN
THE ONLY CONFERENCE DEVOTED EXCLUSIVELY TO PDA SOFTWARE DEVELOPMENT
COSPONSORED BY GENERAL MAGIC, PSION, AND HEWLETT PACKARD.

what's new?

Mobile Watch
Every month *mobilis* brings you news of the latest products and services to complement your mobile lifestyle. Let Mobile Watch help you keep a look out for the products that you really should know about!

hardware | software | communications

Ask Ms. PDA ?!?
Got a question about mobile computing and communication? Ms. PDA has the answers. This month, Ms. PDA offers her suggestions to a prospective Newton purchaser, and muses about the future of Telescript on the World Wide Web.

opinions

Mobile Beat
IrDA: A Red Hot Standard
by David Allred
David kicks off his new regular column by discussing the importance of standards, especially in the emerging world of infrared peripheral communications.

Perspectives
The Status of Handwriting Recognition [Part I]
by Conrad Blickenstorfer
Also starting a new regular column, Conrad offers some valuable insight into the state of handwriting recognition from both a technical and marketing perspective.

departments

- Highlights in this issue
- Mailbag
- *mobilis* Jargon Index
- About *mobilis*
- Guide to Advertisers
- Next month in *mobilis*...
- *mobilis* Electronic Mailing Lists
- Interested in writing for *mobilis*?

Contact mobilis with your comments or inquiries.

mobilis *is a service mark of Volksware, Inc.*
mobilis: the mobile computing lifestyle magazine - *a Volksware Publication*
Copyright © 1996 Volksware, Inc.
All rights reserved. Reproduction in any form is prohibited without the express written permission of Volksware, Inc.

SITE DO MÊS

Esse mês, o site em destaque é o Mobilis — The Mobile Computing Lifestyle Magazine http://www.volksware.com/mobilis, um excepcional net zine publicado pela Volksware. Ele fala não só do Newton, mas também de outros PDAs e equipamentos de computação móvel e tudo o mais que tiver a ver com o "estilo de vida da computação móvel". Na edição de novembro, uma resenha da versão 2.0 do sistema operacional do Newton e um teste do Magic Link PIC-2000, segunda geração dos PDAs da Sony, baseados no Magic Cap, sistema operacional da General Magic. Para dar um molho democrático, estão conduzindo uma pesquisa online para eleger os melhores produtos e serviços na apreciação dos leitores.

NEWTNOTES

Já não é tão ruim assim o suporte para os usuários do Newton aqui no Brasil. Pelo menos foi o que me pareceu depois de um papo com o Cleverson Castelucci, gerente de serviços e suporte da Apple Computer Brasil. Mais uma vez com problemas em meu MessagePad (isso é assunto para outra coluna), resolvi que não mais usaria meus canais no exterior e, ao contrário, deveria fazer uso da garantia mundial da Apple. Perguntei ao Cleverson qual o procedimento a adotar em relação ao meu Newton pifado e ele me orientou para levar a uma boa revenda Apple e exigir a troca por um novo, já que a ordem é que eles nem tentem consertar a máquina.

Sobrou uma certa sensação de que ele ainda está um pouco ingênuo quanto à estrutura da Apple no Brasil. Segundo palavras do mesmo, "caso a Kodak não tenha um Newton disponível para substituição, a encomenda será feita o mais rápido possível". E quem acredita que a empresa responsável pela centralização de peças de reposição da Apple no Brasil vai ter um PDA dando sopa (e prejuízo) no seu estoque? Eu não. Em todo caso, estou em breve fazendo o que o Cleverson mandou. Dou notícias, inclusive se tiver que engulir minhas amargas palavras.

◆ ◆ ◆

O segmento de softwares médicos para o Newton é um dos que mais cresce entre todas as dezenas de mercados verticais nos quais o PDA é usado. A Green Mountain Software criou uma solução customizada para a coleta de dados médicos em campo, para profissionais que trabalham visitando pacientes em casa, especialmente enfermeiras. O ClinTrak permite que todos os dados sobre o paciente sejam coletados e no fim do dia mandados para um servidor, onde são facilmente acessáveis em caso de necessidade. A StaMar, por sua vez, desenvolveu um sistema semelhante para a Quantum Health Resources, uma das maiores empresas americanas de serviços de saúde à domicílio.

Embora ambos os sistemas pareçam ser o ó do bobó para enfermeiras que precisam fazer várias visitas por dia, não espere vê-los aqui no Brasil, pois são proprietários e foram desenvolvidos de acordo com as necessidades específicas dos clientes, usando inclusive, no caso do ClinTrak, uma rede de satélites para comunicação. Entretanto, já existem boatos a respeito do desenvolvimento de um programa similar, totalmente brasileiro. É esperar para ver.

MARCO FADIGA

Feira Livre

Quer vender seu Mac? Quer comprar um software? Desenha? Digita? Dá aula? Coloque um anúncio na *MACMANIA* e atinja seu público no alvo! É só preencher o cupom e enviá-lo pelo Correio, pagando míseros **R$ 10**
Veja as instruções abaixo.

MARQUE EM QUAL CATEGORIA DEVE ENTRAR SEU CLASSIFICADO:

❑ Hardware ❑ Software ❑ Serviços ❑ Suprimentos

Nome: ____________________

Inclua no texto do anúncio seu telefone ou endereço. Envie o cupom preenchido e uma via do vale postal para:
Editora Bookmakers/FEIRA LIVRE – Rua do Paraíso, 706 - CEP 04103-001 - São Paulo, SP
O valor de R$ 10,00 inclui o preço do anúncio (R$ 9,05) e a remessa postal (R$ 0,95). O pagamento, em vale postal, deve ser feito em nome de Editora Bookmakers – Rua do Paraíso, 706 - CEP 04103-001 - São Paulo, SP.
O cupom e a cópia do vale postal podem ser enviados pelo correio ou pelo fax (011) 284-6597.

FEIRA LIVRE

HARDWARE

- Vendo Macintosh IIvx - 32 MHz, 10/80, CD-ROM, Co-Proces. Matemát. exp. até 64 Mb, 3 portas NUBUS, c/ monitor Trinitron 14". Tratar c/ Marcia. Fone: (011) 846-8380(com) ou 816-3488(res).
- Vendo urgente: HD Lacie 230M, R$100,00. Pente de 16 Mb 72 vias, R$420,00. Quase novos. Tratar c/Vera. Fone: (011) 815-3826 ou 556-10890 com.
- Vendo Plotter HP 650 c/ PS, placa de rede, placa PS, softs para Mac e PC (CAD CAM). Formato de 36" com vários tipos de papéis e tintas. Preço: R$20,000,00. Tratar c/ Vagner (011) 605-0460.
- Vendo Scanner de cilíndro da Screen Modelo 1015 AI em ótimo estado, calibrado, e, ainda, dou o curso de operação melhor que a assistência técnica. R$20.000,00. Vagner (011) 605-0460.
- Impressora Deskwriter HP 560C na caixa. Nunca foi usada . Vendo pela melhor oferta. Falar com Junior. Fone: (0198) 63-5251(hor. com.).
- Vendo Performa 630, 8/350, com monitor, mouse, teclado, CD-ROM, modem e muitos softwares instalados. Zero Km, na caixa. Só R$1.800,00. Falar com Nicolly. Fone: (011) 287-8078 horário comercial.
- Vendo Performa CD 630 8/500, na caixa, novo, sem uso. Preço R$ 1.900,00. Helio (011) 818-1824 hc (011) 742-0676 noite.
- Power Mac 6100/66, 24Mb RAM/250 c/ CD, monitor 15". É com enorme dor e pesar que ponho a venda meu querido Mac. Com 8 softwares, fontes e estabil. R$3.000,00. Trarar c/ Marco. Fone: (011) 505-2233 r. 223.
- Vendo Power Mac 8100/80 com 24Mb RAM e 540 Mb HD. Monitor Sony Multiscan 20". Acompanham teclado, mouse e divs. softwares. R$5.500,00. Tratar c/ Edson. Fone: (011) 201-6253 após 20h.
- Vendo StyleWriter II, com pouquíssimo uso e com caixa. R$ 250,00. Falar com Bueno. Fone: (011) 844-8761.
- Vendo Mac IIsi, 5Mb RAM e 80HD, monitor colorido 14" e teclado. R$1.300,00. Falar com Iolanda. Fone: (011) 523-0934.
- Vendo MacIIvx 12/160 R$1.100,00. 6100/60, 16/160, R$2.200,00. Centris 650, 24/230, R$3.150,00. Portable 7/40, R$700. Quadra 650, 24/240, R$3.150 com garantia. Falar com Neto/David. Fone: (011) 505-1644.
- Vendo Quadra 610, 12/160/CD, R$1.500, PowerBook. Duo 230, 4/80, R$800,00. PowerBook 140, 4/80, R$1.200,00. Image Writer LQ R$400,00 com garantia. Falar com Neto/David. Fone: (011) 505-1644.

SUPRIMENTOS

- Vendo Pente de Memória RAM de 16 mega, 72 pinos. Por apenas: R$ 550,00. Falar com Renato. Fone: 212-9660.

SOFTWARE

- Vendo os seguintes softwares novos: Adobe Photoshop 3 Deluxe: R$500, Conflict Catcher 3: R$80,00 SoftWindows para Mac: R$450. Tratar com Palmyr. Fone: (021) 295-8215.

SERVIÇOS

- Seu Mac deu pau? Arrume-o aprendendo consultoria em Plataforma Apple com explicações do problema. Consultas por telefone ou visitas. Falar com Ale. Fone: 873-3306, após as 19 horas.
- Ilustrador(a) com conh. Photoshop, Illustrator e outras cositas mas. Preferencia bem humorado e que não mexa no system folder nas horas vagas. Fones: (011) 607-1248 e 604-9447 com Janaina.

por David Drew Zingg

OS RICOS TAMBÉM CHORAM

(pelo menos quando tentam acessar a Internet no Brasil)

A Maclândia é onde eu moro, um lugar cheio de surpresas. Eu continuo achando o MacTCP um exercício angustiante de esperança e frustração. Mas, finalmente, com a força mental combinada de uma meia dúzia de amigos hackers, eu consegui fazê-lo funcionar (mais ou menos) em meu Big Mac.

Agora (de vez em quando) eu até consigo praticar meu Net Surfing.

Eu tenho um amigo que é tão rico quanto inteligente (e ele também é razoavelmente atraente. Alguns caras têm tudo).

Há pouco tempo atrás, durante aquele fiasco chamado Comdex Consumer, convenci meu amigo a entrar para o clube.

Ele se tornou um orgulhoso proprietário de um Performa 6200.

Naturalmente, meu amigo se transformou em um potencial Net Shark.

Mas, entre visitas a amigos em Monte Carlo, festas em um iate no Caribe e um mês nas ilhas gregas, não havia muito tempo de sobra para configurar o PPP.

Mas eis que o Destino mostrou o quanto se importa com os ricos e charmosos. Ele surgiu na forma de uma visita de seu afilhado ao Brasil. Um garoto também rico e bonitão, que estuda em uma chique faculdade de música na Gringolândia e, consequentemente, entende um pouco de Macintosh.

Chamaremos o estudante de Macmúsica de "Zippo".

O dono do Performa pediu para Zippo ajudá-lo a entrar na Net. Eu indiquei um provedor de acesso e mandei uns tantos CD-ROMs com os ingredientes certos: TCP, Eudora e congêneres.

Meu amigo sentou ao lado de Zippo e passou um longo, confuso e irritante fim-de-semana tentando preencher aquelas caixinhas pentelhas que pedem informações que você nunca soube existir.

Como o lobo mau, eles haquearam, haquearam e haquearam, mas não conseguiram entrar na casa dos três pppzinhos.

Aí as coisas começaram a ficar realmente cabeludas.

Zippo tinha que voltar para sua escola de música no dia seguinte. Eles tentaram chamar alguns "consultores de computador", mas ou eles estavam na praia de Camburi ou estavam pensando em ir para Camburi. Um estava no caminho de volta de Camburi, mas provavelmente só estaria disponível depois do Carnaval.

Eles então resolveram pedir conselhos para o Tio Dave.

Já que sou um notório pokaprátika mentalmente desprivilegiado, sugeri que eles estudassem "O Zen e a Arte de possuir um Macintosh".

Na verdade, sugeri que o melhor era tomar um drinque, deitar em uma rede e esquecer a coisa toda. "Se você ficar sentado paradinho", eu disse, "em um ano ou dois um expert em Macintosh acabará passando por você. Quando ele pedir um copo d'água você o agarra e presto! Você estará conectado".

Este é o caminho do Sábio Macmaníaco, falei, escondendo meu sorriso.

Acontece que meu rico amigo está permanentemente ligado a uma dama MUITO bonita e MUITO esperta.

Ela ficou um pouco irritada com a cena de dois marmanjos suando em frente a um pequeno e indefeso computador o fim-de-semana inteiro, quando podiam estar fazendo algo produtivo como, digamos, tirarando a rolha de um champanhe francês.

A dama fez a seguinte pergunta: "porquê vocês não o levam de volta para a loja?"

Dito e feito.

Os dois macgênios embrulharam o Performa, teclado, mouse, monitor e rumaram, não para a loja, mas para o provedor de Internet.

Em pouco tempo eles estavam de volta, sorrindo como Fernando Collor no dia em que ganhou a eleição.

Zippo voltou para a escola e meu amigo mergulhou no Yahoo durante toda a noite.

Na manhã seguinte, Tio Dave recebeu um triste telefonema de seu amigo.

"Não sei o que fiz", disse ele, "mas não consigo mais acessar a Internet".

Em pânico, ele queria saber como se livrar das bookmarks que ele havia adicionado na noite anterior.

"Acho que sobrecarreguei a memória", disse ele.

Tentei acalmá-lo. Sugeri que ELE fosse para a praia por uns tempos. Ele não relaxava. Queria sua Internet e a queria JÁ.

Por fim, lembrei de sua maravilhosa e inteligente esposa.

"Porque você não leva o Mac de novo no provedor?"

Ele levou.

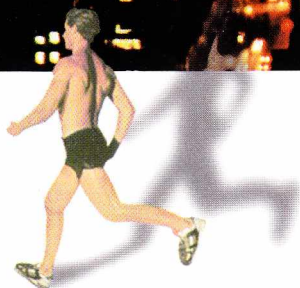
Agora, toda vez que tem algum probleminha de conexão, ele empacota a tralha toda e corre para o Pronto-Socorro.

E você quer saber de uma coisa? Estou pensando em fazer o mesmo. É bem melhor que esperar até que um consultor careiro decida que está cansado de olhar aqueles biquínis na praia de Camburi. M

DAVID DREW ZINGG

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, jornalista, fotógrafo, cybersurfer, fumante, solteiro, ombardsman, e feliz proprietário de uma Variant, uma CC125 e de um Power Mac 7100.

PEQUENAS TIRAGENS

GRANDES FORMATOS

Para você realizar suas grandes idéias, a Paper Express apresenta a nova impressora Xerox 8954 para grandes formatos (de 1,30m por qualquer comprimento).
Ideal para outdoors, posters, bandeiras, backlights, cartazes, faixas, mapas, plantas, fotos aéreas e outras aplicações de pouca tiragem.
Seu sistema de impressão é eletrostático, à base de toner, o que garante nitidez e controle de cores que você nunca viu antes em formatos grandes.
Você sabe: tamanho é documento, mas beleza é fundamental.

CRIAÇÃO: OTAVIO SAITO / VIET

PAPER EXPRESS®

A IMAGEM QUE FICA

RUA AUGUSTA, 1141 • CEP 01305-100 • SP • TEL: (011) 214 4474 • FAX: (011) 258 5648 • BBS (011) 214 4166

ASSOCIADA À IDIA - INTERNATIONAL DIGITAL IMAGING ASSOCIATION (EUA)

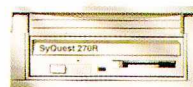
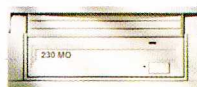
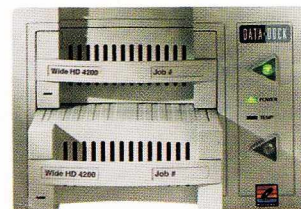
Leve seus Gigabytes na mão (ou pare tudo e carregue a CPU nas costas)

DataDock. Transporta de 230 MB a 8 GB e grava seus dados em até 29 MB por segundo

Seus Mega e Gigabytes nunca foram tão práticos, leves e rápidos para carregar. DataDock da Micronet é um sistema conectado ao seu computador onde você encaixa módulos com drives diferentes para necessidades diferentes: desde SyQuest e discos óticos com capacidades começando em 230 MB, até discos rígidos e fitas DAT de até 8 GB. Você copia os arquivos em velocidades que chegam a 29 MB por segundo e sai levando na mão quantidade de dados que nem poderia imaginar.

DataDock é compatível com os mais poderosos Macs e PCs, Windows 95 e,

como você já deve ter percebido, é ideal para empresas que realizam projetos envolvendo várias etapas e fornecedores, agências de propaganda, bureaus, gráficas etc, com custo equivalente a outros sistemas do mercado, só que oferecendo muito maior rapidez, capacidade e flexibilidade.

Mas é claro: se você não se preocupa com essas coisas, sempre existe a alternativa de parar todo o trabalho, desplugar todos os periféricos e levar seu computador nas costas para passear.

MicroNet

Av. Guido Caloi, 1935 - Bloco B - Piso 3 - CEP 05802-140
São Paulo - SP - Tel.: (55-11) 514.3355 Fax: (55-11) 515.3322

A·R·T·F·O·L·I·O